Ειδήσεις • Previews • Νέα Προϊόντα • Hints & Tips • Online Νέα • Internet • Διήγημα Ε.Φ.

USER

ΤΕΥΧΟΣ 87

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1998



PC ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΚΟΝΣΟΛΑΣ

ΜΟΝΟ 1000 ΔΡΧ

Όπως πάντα



με 600 MB παιχνιδιών!!



ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

Fallout

REVIEWS

- FIFA 98
- LOST WORLD
- CHESSMASTER 5500
- F22 LIGHTNING
- PANZER GENERAL 2
- BUCCANEER
- SYN-FACTOR
- MAJESTIC 1
- EXCALIBUR 2555 AD
- PUZZ 3D
- GEOBEE CHALLENGE
- ENCARTA 98

MEGA REVIEW

LANDS OF LORE 2

ΟΙ ΠΛΗΡΕΙΣ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ

Broken Sword 2
City of Lost Children

MULTIMEDIA ΘΕΜΑ:

Μεταφέρετε Την Μαγεία Των COMICS Στην Οθόνη Σας!

Software Center



8.300



8.300



10.000



9.500



9.500



18.500

ΓΙΑ N 64 SONY SEGA & PC

SVGA COLOUR MONITORS:

GOLDSTAR 15" 69.900
SONY 15" 89.900
EIZO 15" 119.000
PROVIEW 14" 39.900
DAEWOO 17" 139.900

HARD DISKS:

FIREBALL 1.2 39.900
QUANTUM 2.1 49.900
SEAGATE 1.7 46.900

ΗΧΕΙΑ:

YAMAHA 10.900
PLATINUM SOUND 4.100

NOTEBOOKS:

PENTIUM OLIVETTI 166 MHZ 499.000
TOSHIBA PENTIUM 120 MHZ 450.000
IBM PENTIUM 133 MHZ 650.000

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ:

EPSON STYLUS 400C 54.500
HP DESKJET 670C 53.500
OKI 49.900

COLOURS

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ

PENTIUM 166MMX, 16MB-24X CD, 16BIT ΗΧΟΥ, 1.6 HD DISK, ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ, ΟΘΟΝΗ 14" COLOR, MOUSE, ΗΧΕΙΑ, FLOPPY 1,44

...199.000

ΔΕΚΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ PC-CD-ROM

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΑΠΟ 1.000-10.000

ΑΠΟΣΥΡΕΤΕ ΤΟ ΠΑΛΙΟ ΣΑΣ PC ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ ΤΟ ΜΕ ΕΝΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.

ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 22 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ/FAX: 5235260

Μ ε γ ά λ
Διαγωνισμός ΥΑΜ

Διαλέξτε ένα από τα προϊόντα της YAMAHA που βλέπετε παρακάτω και αποκτήστε την κάρτα συμμετοχής στον διαγωνισμό



COMPUTER SPEAKERS





YST-M7 Powered Speakers
5 Watts/Channel

YST-MS25 Powered Speakers
& Subwoofer - 25 Watts Total Power

YST-M15 Powered Speakers
10 Watts/Channel

YST-M20DSP Powered Speakers
10 Watts/Channel

YST-MSW10 Powered Subwoofer
Output 25 Watts

CD PRODUCTS

CDR400T
4Xwrite/6XRead CD-R

CDR401T
4Xwrite/6XRead ATAPI CD-R

CRW4001
4XCD Record 2XCD
Rewrite 6XRead



XG SOUNDCARDS



DB50XG
Daughter Board

SW60XG
ISA Upgrade Card

MU10
Desktop Module

Κερδίστε ένα ταξίδι 7 ημερών στο Λονδίνο σε ξενοδοχείο 4*

Επίσης κερδίστε...

1 Synthesizer YAMAHA

1 CDR-Rewritable YAMAHA

2 set ηχείων YAMAHA και..

πολλά άλλα δώρα!

Ο Ç

ΗΑ-ΑΜΥ

Αμυ ae

Διαγωνισμός YAMAHA-AMY

ΚΑΡΤΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε και ταχυδρομήστε αυτήν την κάρτα συμμετοχής για να πάρετε μέρος στον διαγωνισμό ΥΑΜΑΧΑ. Εκτός από τα μεγάλα δώρα της κλήρωσης που θα γίνει στο τέλος του διαγωνισμού, ορισμένοι τυχεροί αριθμοί κερδίζουν αμέσως μπλουζάκια, CD και άλλα δώρα από τη YAMAHA και την AMY AE.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ

ΕΙΔΟΣ/ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ YAMAHA ΠΟΥ ΑΓΟΡΑΣΑΤΕ

ΣΕΙΡΙΑΚΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ S/N

ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ ΠΟΥ ΑΓΟΡΑΣΑΤΕ ΤΟ ΠΡΟΪΟΝ

ΠΕΡΙΟΧΗ

Κατά διαστήματα υπάρχει το ενδεχόμενο να σας ενδιαφέρουν κάποια νέα προϊόντα σχετικά με αυτά που αγοράσατε. Συμπληρώστε με Χ το διπλανό τετράγωνο αν θέλετε να σας κρατάμε ενήμερους ☐

ΔΩΡΑ ΚΛΗΡΩΣΗΣ: ΤΑΞΙΔΙ 7 ΗΜΕΡΩΝ ΓΙΑ 2 ΑΤΟΜΑ ΣΤΟ ΛΟΝΔΙΝΟ 1 SYNTHESIZER YAMAHA 1 CD RECORDER YAMAHA REWRITABLE 2 ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΗΧΕΙΩΝ ΓΙΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ YAMAHA YST-M28



Τροίας 58 & Πριάμου
152 35 Βριλήσσια

ΤΥΧΕΡΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ
? ? ?

Πώς θα λάβετε μέρος στη μεγάλη κλήρωση:

...είτε την κάρτα συμμετοχής σε όλα τα προϊόντα YAMAHA ...EDIA TECHNOLOGY που εμφανίζονται στην καταχώρηση αυτή και τα οποία θα προμηθευτείτε από ...υσιοδοτημένους μεταπωλητές. Συμπληρώστε τα στοιχεία και ταχυδρομήστε την κάρτα στην AMY.

ΠΡΟΣΟΧΗ ΕΠΙ ΠΛΕΟΝ ΔΩΡΟ!!!

Αν έχετε στην κάρτα σας έναν από τους τυχερούς αριθμούς θα σας ειδοποιήσουμε για να παραλάβετε αμέσως το δώρο σας.

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ AMY AE-YAMAHA MEDIA TECHNOLOGY

Στον διαγωνισμό συμμετέχουν όσοι ταχυδρομήσουν (ημερομηνία σφραγίδας Ταχυδρομείου μέχρι και 28/2/98) συμπληρωμένη την κάρτα συμμετοχής στα γραφεία της AMY AE, Τροίας 58, 152 35 Βριλήσσια. Την κάρτα βρίσκουν οι ενδιαφερόμενοι στη συσκευασία των προϊόντων YAMAHA που αναφέρονται στη διαφήμιση και που εισάγονται στην Ελλάδα από την επίσημη διανομέα της YAMAHA MEDIA TECHNOLOGY, την εταιρεία AMY AE - μετά από αγορά αυτών. Η τεκμηρίωση γίνεται διασταυρώνοντας το σημείο πώλησης προϊόντος με τον σειριακό αριθμό αυτού.

Επι πλέον όλες οι κάρτες συμμετοχής έχουν τυπωμένο έναν αριθμό. Ορισμένοι αριθμοί είναι τυχεροί και θα χαρίσουν στους κατόχους τους κάποιο έξτρα δώρο. Οι τυχεροί αριθμοί είναι κατατεθημένοι στη συμβολαιογράφο κ. Αγγελική Παντελάκη και θα είναι στη διάθεση τυχόν ενδιαφερομένων μετά τη λήξη του διαγωνισμού.

Στο διαγωνισμό δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής οι υπάλληλοι της εταιρείας AMY AE.

Η εταιρεία AMY AE διατηρεί το δικαίωμα αλλαγής των όρων του διαγωνισμού ή και ακύρωση αυτού.

Η κλήρωση θα γίνει ενώπιον της συμβολαιογράφου κ. Αγγελικής Παντελάκη, στην οποία και έχουν κατατεθεί οι όροι του διαγωνισμού.

Περιεχόμενα









USER

usermag@otenet.gr

ΤΕΥΧΟΣ 87
ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ '98

ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΤΗΛ. 2814823 FAX: 2849064

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΧΡΗΣΤΟΣ ΓΛΗΓΟΡΗΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ - ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΑΤΣΩΤΗΣ
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΧΡΥΣΟΧΟΥ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΑΚΑΛΟΣ
ΝΙΚΟΣ ΖΩΓΟΠΟΥΛΟΣ
ΜΑΡΙΑ ΧΡΥΣΟΧΟΥ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΡΙΝΟΣ
ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΛΟΥΒΡΟΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΟΣ
ΑΛΕΚΟΣ ΚΑΚΑΒΑΣ
ΑΓΓΕΛΟΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ
ΝΑΝΤΙΑ ΤΣΕΛΙΟΥ
ΕΙΡΗΝΗ-ΧΡΥΣΟΒΑΛΑΝΤΟΥ ΤΖΩΡΤΑ
ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΒΛΑΣΣΗΣ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΜΕΪΝΤΑΝΗΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ MARKETING
ΔΡΟΣΟΣ ΔΡΟΣΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΤΖΟΥΒΑΡΑ ΝΤΟΡΑ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΜΑΡΓΑΡΙΤΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ
ΑΣΗΜΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ

LAYOUT & DTP
ΑΓΓΕΛΕΛΛΗ ΠΗΝΕΛΟΠΗ
ΚΟΥΡΜΠΑΛΗ ΑΦΡΟΔΙΤΗ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΩΝ
ΧΟΧΛΑΚΑΚΗ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ
LUBO MITEV

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ - FILM
DELTA GRAPH

ΜΟΝΤΑΖ:
ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
ΒΑΝΔΩΡΟΣ ΦΙΛΙΠΠΟΣ

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ
ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ ΕΦΗ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΖΑΦΕΙΡΟΠΟΥΛΟΥ ΛΕΤΑ
Τηλ. 2849062, ώρες κοινού 8.30-3.30 Δευτ. έως Παρ.

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: Αφοι ΡΟΗ ΑΕ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΤΥΠΟΕΚΔΟΤΙΚΗ ΑΕ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΒΙΒΛΙΟΔΕΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ: ΑΛΟΙΜΟΝΟΣ-ΝΙΚΟΛΑΟΥ ΑΕ

PEEK-A-BOO

CHESSMASTER 5500

Run
Uninstall
Cancel
Register
Catalog

Αγαπητοί αναγνώστες και αναγνώστριες,

Σίγουρα το έχετε ακούσει μέχρι τώρα αλλά άλλη μια φορά δεν βλάπτει: Καλή Χρονιά και Ευτυχισμένο το Νέο Ετος! Αφού ξεμπερδέψαμε λοιπόν με τα διαδικαστικά καιρός να μπούμε και στην ουσία του θέματος. Και η ουσία του θέματος -μέρες που είναι- είναι ο τζόγος! Επειδή βέβαια όταν θα διαβάζετε αυτό το editorial θα έχετε ήδη ασχοληθεί με το θέμα -σύμφωνα με τα πατροπαράδοτα ήθη και έθιμα του τόπου μας- εμείς δεν θα σας δώσουμε συμβουλές για το πως θα κερδίσετε στη ρουλέτα αναλύοντας κάποιον αλγόριθμο, είστε τυχεροί δηλαδή που είναι και ο Χρυσοχού φαντάρος! Επίσης απορρίψαμε τις προτάσεις διαφόρων συντακτών όπως να αναλύσουμε την πίεση ανά τετραγωνική ίντσα που πρέπει να εφαρμοστεί στο "πάρτα όλα" ώστε να ελεγχθεί η γωνιακή ταχύτητα της περίπλοκης αυτής συσκευής! Τέλος αλείψαμε με πίσσα και πούπουλα έναν συντάκτη που προθυμοποιήθηκε να αναφερθεί σε διάφορα "πονηρά" τρικ με την τράπουλα, αφού όμως το προηγούμενο βράδυ είχε κερδίσει τα δώρα και τα επιδόματα που πήραμε σε μια παρτίδα πόκερ! (εντάξει, δεν κέρδισε και πολλά λεφτά!) Τέλος πάντων, αν έχουμε να σας δώσουμε μια συμβουλή που θα σας επιτρέψει να μην βγείτε χαμένοι από τα τυχερά παιχνίδια είναι αυτή: Αν δεν θέλετε να χάσετε ΜΗΝ παίζετε.

Τα τυχερά παιχνίδια όμως προσφέρονται για διάφορα χρήσιμα συμπεράσματα τα οποία μπορούν να βρουν εφαρμογή και σε άλλες δραστηριότητες. Ας πούμε, καλό είναι να αποφεύγετε να παίζετε με αγνώστους! Αν κάτι τέτοιο συμβεί θα πρέπει να χρησιμοποιείτε μια νέα, σφραγισμένη τράπουλα. Φυσικά θα πρέπει να είστε επιπλέον προσεκτικοί και να μην φέρεστε λες και γνωρίζεστε από μικρά παιδιά. Αυτό ισχύει και για άτομα που ανήκουν σε έναν ευρύτερο κύκλο αλλά δεν είναι κολλητοί σας. Η "ρέντα" δεν έχει τεκμηριωθεί ποτέ επιστημονικά, ούτε σε ποσότητα, ούτε σε ποιότητα. Αν έχετε ρέντα, κανείς δεν σας εγγυάται πόσο θα κρατήσει ούτε ότι δεν θα σταματήσει στο πιο κρίσιμο σημείο. Είναι φυσικό να πρέπει να ποντάρετε όταν χάνετε και θέλετε να ρεφάρετε αλλά ίσως τελικά απλά να χάσετε περισσότερα! Ακόμη και αν δεν πιστεύετε σε γούρια και προλήψεις, ίσως να αρχίζετε να παρατηρείτε ότι όταν κάθεται ο τάδε δίπλα σας, χάνετε συνέχεια! Μην ανησυχείτε, είναι απόλυτα φυσιολογικό, απλά μην αφήσετε αυτό το φαινόμενο να σας επηρεάσει και μετά το τέλος του παιχνιδιού. Ειδικά όταν ο τάδε είναι η μητέρα σας ή η φίλη σας! Οσο καλό φύλλο ή αριθμό ή οτιδήποτε τέλος πάντων και αν έχετε, όσο μικρή και αν είναι η πιθανότητα να έχει κάποιος άλλο καλύτερο και να χάσετε, μην εκπλαγείτε αν αυτό συμβεί. Αν παίξετε κάποιο τυχερό παιχνίδι, μην ξεχνάτε να το αντιμετωπίσετε σαν παιχνίδι. Κάντε το για να διασκεδάσετε και όχι για να βγάλετε χρήματα εις βάρος της μικρής αδελφής σας και του παππού σας!

Το ρητό "όποιος χάνει στα χαρτιά, κερδίζει στην αγάπη", δεν ξέρω πόσο ισχύει άρα δεν γνωρίζω αν ισχύει και το αντίστροφο! Καλό πάντως είναι αν κερδίζετε, να μην σηκώνεστε κάθε λίγο και λιγάκι για να παίρνετε τηλέφωνο το έτερο ήμισυ και να ελέγχετε αν είναι στο σπίτι και κοιμάται, όπως σας είχε πει. Αυτό θα επιφέρει προβλήματα με το πρόσωπο αλλά και με τους υπόλοιπους παίκτες, που μην ξεχνάτε, χάνουν και ίσως είναι λίγο εκνευρισμένοι! Μην ξεχνάτε ότι τα τυχερά παιχνίδια είναι τυχερά! Δηλαδή, μπορεί να είστε μεγάλοι ψυχολόγοι, να μετράτε όλα τα χαρτιά που περνάνε, να υπολογίζετε τις πιθανότητες με κομπιουτεράκι, να μπλοφάρετε χωρίς να μετακινείτε ούτε ένα μυ του προσώπου σας και τελικά να κερδίζει ένας κ..όφαρδος! Μην ανησυχείτε και μην ξεχνάτε ότι, είτε κερδίσατε, είτε χάσατε, δεν αποτελεί σημάδι για το πως θα πάει ο νέος χρόνος. Αυτό είναι στα δικά σας χέρια και έχετε μπροστά σας 365 μέρες -και νύχτες- για να προσπαθήσετε να κάνετε αυτόν τον νέο χρόνο όσο το δυνατόν καλύτερο για εσάς και αυτούς που αγαπάτε. Αν μπορέσετε μάλιστα να συνεισφέρετε ώστε να γίνει ένας καλύτερος χρόνος για όλο τον κόσμο, τότε εσείς θα είστε οι μεγάλοι κερδισμένοι.

Χρήστος Γληγόρης

Ηλεκτρονικές Ταξιαρχίες

"Ασε την πένα και πιάσε το Μ1". Οι συγκεκριμένες ηλεκτρονικές ταξιαρχίες καθώς και μερικές από τις επόμενες, δεν θα γράφονται στα γραφεία του User αλλά στους θαλάμους νεοσύλλεκτων του Κ.Ε.ΔΒ. Ο λόγος; Μετά από την κλήση της "μητέρας" πατρίδας ενσωματώθηκα στο σώμα των διαβιβαστών, στο οποίο θα εκτίσω την 18μηνη θητεία μου. Φορώντας λοιπόν τη στολή παραλλαγής και έχοντας παραμάσχαλα το Μ1, θα συνεχίσω τη συντακτική μου δράση μετά από τις συνεχείς επικλήσεις των χιλιάδων θαυμαστριών μου, που συγκεντρώθηκαν έξω από την πύλη του στρατοπέδου.

Είναι γεγονός πως η στρατιωτική ζωή παρουσιάζει ορισμένες σημαντικές διαφορές σε σχέση με την πολιτική. Εχοντας θετικά αλλά και αρνητικά στοιχεία, ο στρατός είναι ένα μεγάλο σχολείο μέσα από το οποίο μαθαίνουμε να ζούμε χωρίς... γυναίκες ή μάλλον μαθαίνουμε να συζούμε μόνο με άντρες. Οπως χαρακτηριστικά δήλωσε στο προηγούμενο τεύχος ο Ανθυπολοχαγός Γληγόρης (ωχ λάθος, αρχισυντάκτης), θα πρέπει να συνεχίσω τις δραστηριότητές μου έστω και με αυτή την έλλειψη.

Ακόμα περισσότερο θα πρέπει να επιβιώσω από το τρανταχτό ροχαλητό του στρατιώτη που κοιμάται δίπλα μου, που σας διαβεβαιώ δεν αποτελεί πηγή έμπνευσης. Παρ' όλα αυτά θα προσπαθήσω να παρομοιάσω τη στρατιωτική ζωή με ένα πρόγραμμα στον υπολογιστή. Θα πάρω για παράδειγμα τα Windows '95. Ας υποθέσουμε πως τα Windows '95 είναι ένα στρατόπεδο, το οποίο έχει καθημερινές δραστηριότητες. Ανοίγουμε λοιπόν τον υπολογιστή, γίνονται τα σχετικά checks στον BIOS και ξεκινά η εκτέλεση των Windows. Αυτό παρομοιάζεται με το πρωινό ξύπνημα ενός φαντάρου στις 6:15, όπου στρώνει το κρεβάτι του, φτιάχνει τους φακέλους και ετοιμάζεται για πρωινό.

Σε μερικούς αναθέτονται οι αγγαρείες (καθαριότητες) σαν ένα πρωινό Defrag. Μόλις τελειώσουν οι καθαριότητες, ορμούν οι στρατιώτες στα καθαρισμένα λουτρά για να επαναφέρουν την "τάξη". Με ανάλογο τρόπο συμπεριφέρονται στον δίσκο και οι εφαρμογές. Μετά το πρωινό Defrag, τρέχουμε ένα πρόγραμμα, το οποίο κατακερματίζει το file system. Οι στρατιώτες μπορούν να θεωρηθούν σαν υπορουτίνες, που άλλες λειτουργούν με βάση τον τους κανονισμούς του συστήματος και άλλες με βάση τη δική τους καλοπέραση, βγαίνοντας πολλές φορές αναφερόμενες στον Kernel.

Ο χρήστης μάλλον ταιριάζει με τα όργανα υπηρεσίας, δίνοντας με προστακτικό τρόπο εντολές προς τους στρατιώτες. Και μάλιστα εάν το αποτέλεσμα δεν είναι το επιθυμητό, τραβάει και δυό-τρεις μεταβολές (end task) μήπως και συμμορφωθούν οι ρουτίνες.

Αγαπητοί μου αναγνώστες πρέπει να σας αφήσω. Η βραδινή αναφορά τάγματος δεν μπορεί να σταματήσει για μία και μόνο υπορουτίνα.
Με το Μ1 αγκαλιά και μιά δεσμίδα σφαίρες περνούν κομπιουτερίτσα μου οι νύχτες και οι μέρες...

Δημ. Χρυσοχού

NEWS

Νέα εταιρεία που ασχολείται με το Internet.

Μια νέα εταιρεία στον χώρο του Internet δημιουργήθηκε πρόσφατα. Πρόκειται για την Net Support, μια εταιρεία που εδρεύει στα βόρεια προάστια της Αθήνας και συγκεκριμένα στην Κηφισιά (Τατοΐου 73, τηλ. 8076762). Η νέα αυτή εταιρεία θα παρέχει υπηρεσίες που θα φανούν χρήσιμες από τον απλό χρήστη μέχρι τον επαγγελματία. Συγκεκριμένα θα παρέχει υποστήριξη στον χώρο του χρήστη, θα εγκαθιστά, θα συντηρεί και θα εκπαιδεύει τους πελάτες της στη χρήση εφαρμογών για το Internet, και θα αναπτύσσει και θα συντηρεί Intranets. Μια ιδανική περίπτωση για αυτούς που θέλουν να έχουν άμεσες και αποδοτικές λύσεις σε προβλήματα που αφορούν τον χώρο του Internet ή απλά για αυτούς που θέλουν να το χρησιμοποιούν αποδοτικά. Http://www.netsupport.gr για περισσότερες πληροφορίες.

NeT SuppORT

Νέοι τίτλοι της Mc Graw Hill.

Τα βιβλιοπωλεία Παπασωτηρίου σε συνεργασία με την Mc Graw Hill (το μεγαλύτερο εκδοτικό οίκο του κόσμου), δημιούργησε ένα ενδιαφέρον περιβάλλον για τους φίλους των οικονομικών και τεχνικών βιβλίων. Σε ειδικά διαμορφωμένο χώρο θα υπάρχουν όλοι οι νέοι τίτλοι του οίκου που περιλαμβάνουν κατηγορίες όπως οικονομικά, management, marketing, finance καθώς επίσης και εκδόσεις που ανήκουν στην κατηγορία των τεχνικών, ηλεκτρονικών, και επιστημονικών τίτλων καθώς επίσης και κάποιων εκδόσεων για το περιβάλλον.

Η διεύθυνση των βιβλιοπωλείων είναι, Στουρνάρη 35 & Τζώρτζ (Αθήνα), Εθνικής Αμύνης 40 (Θεσσαλονίκη), & Μαιζώνος 58 (Πάτρα).

Info Quest: Νέα συστήματα για απαιτητικούς χρήστες.

Η Info Quest παρουσίασε τα εξελιγμένα μοντέλα της που βασίζονται στην επιτυχημένη σειρά Quest Winner. Πρόκειται για τα Winner Di και Si. Τα δύο νέα συστήματα παίρνουν δύναμη από τους επεξεργαστές Pentium MMX οι οποίοι είναι ιδανικοί για να επιταχύνουν τις εφαρμογές multimedia. Τα συστήματα διατίθενται με standard μνήμη τα 32MB (μπορεί να φτάσει τα 256MB), και οι διαφορές εντοπίζονται κυρίως στα κουτιά τους. Ο Di διατίθεται με midi tower ενώ ο Si με full tower. Τα κουτιά ακολουθούν το πρότυπο ATX ενώ το bus τους είναι τύπου Ultra-DMA. Διαθέτουν δύο USB θύρες ενώ υποστηρίζουν και ασύρματη σύνδεση τύπου IrDA. Φυσικά τα μηχανήματα παραδίδονται με προεγκατεστημένα τα Win95 & Internet Explorer 3.0 με πιστοποίηση από την ίδια την Microsoft και καλύπτονται από το πιστοποιητικό ποιότητας ISO 9001 καθώς και με εγγύηση καλής λειτουργίας για 3 χρόνια.



Νέα συστήματα από την Acer.



Η αντιπροσωπεία της Acer, Info Quest, ανακοίνωσε τη διάθεση δύο νέων συστημάτων, των Acros & Entra. Τα δύο νέα συστήματα διαθέτουν στη μητρική πλακέτα ενσωματωμένη την τεχνολογία ChipUp της Acer. Ετσι έχετε εγγύηση πως η αναβάθμιση που θα κάνετε στο μέλλον θα γίνει μόνο με την αλλαγή επεξεργαστή, αποφεύγοντας έτσι τις χρονοβόρες και εκνευριστικές αγοραπωλησίες. Η σειρά Acros διατίθεται με επεξεργαστές Intel Pentium στα 166 και στα 200 Mhz καθώς επίσης και 166MMX & 200MMX. Το Entra είναι η οικονομική πρόταση της εταιρείας (η τεχνολογία ChipUp υπάρχει και σε αυτό το σύστημα), αφού περιλαμβάνει επεξεργαστές από Intel Pentium 133 έως 200Mhz, αλλά και AMD και Cyrix

Η Intel ανακοίνωσε νέο 64bit επεξεργαστή.

intel intel

Πρόσφατα η Αμερικάνικη εταιρεία ανακοίνωσε ότι ή παραγωγή του νέου μέλους της μεγάλης οικογένειας των 64μπιτων επεξεργαστών της θα γίνει το 1999. Η κωδική ονομασία του νέου επεξεργαστή είναι Merced και θα παραχθεί με την τεχνολογία των 0.18 μικρών που αυτήν τη στιγμή βρίσκεται στο στάδιο της ανάπτυξης. Οι επεξεργαστές Merced θα εκτελούν οποιαδήποτε λογισμικά τρέχουν και σε 32bit επεξεργαστές της Intel. Ενα σημαντικό στοιχείο είναι πως το Intruction Set Architecture του νέου επεξεργαστή δεν θα το εξελίσσει μόνο η Intel αλλά θα συνεργαστεί με την Hewlett Packard.

Ελληνικά ΜΜΕ στο Active Desktop των Windows με τον νέο Internet Explorer 4.0

Δέκα ελληνικοί οργανισμοί παροχής περιεχομένου για το Internet εκπέμπουν Active Channels στο Active Desktop των Windows μέσω του Microsoft Internet Explorer 4.0. Οι οργανισμοί αυτοί είναι:
Antenna, Compulink Network, Δημοσιογραφικός Οργανισμός Λαμπράκη, Ελευθεροτυπία, Εξπρές, Flash 9.61, Hellas On Line, Mega Channel, Sportline & G-Data, Τεχνικές Εκδόσεις. Ο όρος "Active Channel" αναφέρεται σε κανάλια εκπομπής πληροφοριών ειδικά για τον Internet Explorer 4.0 και εγκαθίστανται στην επιφάνεια εργασίας των Windows. Η επαναστατική τεχνολογία του Microsoft Internet Explorer 4.0 και των καναλιών του, ολο κληρώνει τη δύναμη του προσωπικού υπολογιστή με το πλούσιο περιεχόμενο και την ευκολία χρήσης του Internet παρέχοντας στους χρήστες την πιο συναρπαστική εξερεύνηση του Web που έχει υπάρξει έως σήμερα. Οπως και στις περισσότερες χώρες του κόσμου, έτσι και στην Ελλάδα, οι πιο σημαντικοί παροχείς περιεχομένου επέλεξαν την ιδιαίτερα προηγμένη τεχνολογία του Internet Explorer 4.0. ως την πλατφόρμα μετάδοσης Interactive πληροφοριών και υπηρεσιών πληροφόρησης και ψυχαγωγίας στους χρήστες τους.

Με την ευκαιρία της ανακοίνωσης του Microsoft Internet Explorer 4.0 και των ελληνικών Active Channels, ο Γενικός Διευθυντής της Microsoft Hellas κ. Λεωνίδας Πάνζαρης δήλωσε: Είμαστε ενθουσιασμένοι για τη συνεργασία της Microsoft Corporation με τα ελληνικά ΜΜΕ και τους παροχείς περιεχομένου Internet και την υποστήριξή τους στον Internet Explorer 4.0. Η συνεργασία της Microsoft με αυτά τα κανάλια-συνεργάτες είναι εξαιρετικά σημαντική για τα εκατομμύρια χρηστών Internet σ' ολόκληρο τον κόσμο, που θα έχουν νέες εμπειρίες με πλούσιο ελληνικό περιεχόμενο επιχειρηματικού και καταναλωτικού περιεχομένου.

Microsoft
Where do you want to go today?

NEWS

Πανευρωπαϊκή πρεμιέρα σειράς εκδηλώσεων από την Intel.

Η πασίγνωστη εταιρεία κατασκευής ολοκληρωμένων κυκλωμάτων, Intel, ξεκίνησε τη σειρά των εκδηλώσεών της από την Αθήνα και συγκεκριμένα από την οδό Στουρνάρη. Από την Πέμπτη 11 Δεκεμβρίου και μέχρι τη Δευτέρα 22 Δεκεμβρίου, η "δική" μας silicon valley είχε φορέσει τα γιορτινά της. Οι επισκέπτες μπορούσαν να περιηγηθούν σε έναν δρόμο όπου είχε γίνει αγνώριστος από τις αισθητικές αλλαγές. Οι οθόνες video wall, τα στολισμένα δέντρα κατά μήκος του δρόμου, και ο κάπως... διαφορετικός φωτισμός συμπλήρωναν την εορταστική ατμόσφαιρα. Η έκπληξη όμως ήταν το γεγονός πως βρίσκονταν εκεί και οι χαρακτήρες Bunny people της Intel. Για όσους δεν ξέρουν, πρόκειται για ανθρώπους που είναι ντυμένοι με στολές που μοιάζουν με τη στολή που φοράει το επιστημονικό προσωπικό της Intel. Οι Bunny people είναι γνωστοί επίσης για τις χορευτικές τους ιδιότητες. Φυσικά μέσω των εκδηλώσεων έγινε παράλληλα και παρουσίαση διάφορων σύγχρονων εφαρμογών, καθώς και του Pentium II. Επίσης βρίσκονταν εκεί και κάποιοι ειδικοί (λέγονται PC Doctors) οι οποίοι έλυναν οποιαδήποτε απορία είχαν οι χρήστες σχετικά με τα PC καθώς και έδιναν χρήσιμες συμβουλές μέσα σε ειδικά διαμορφωμένο χώρο. Οσοι βρέθηκαν εκεί σίγουρα δεν το μετάνιωσαν.



Η Microsoft παρουσιάζει στην Αθήνα τη στρατηγική της για τα μεγάλα συστήματα.

Η Μεγάλη επιτυχία του Microsoft Scalability Day που διοργανώθηκε στην Αθήνα από την Microsoft Hellas με την υποστήριξη των μεγαλύτερων διεθνών ονομάτων του χώρου. Παρουσία γενικών διευθυντών και διευθυντών πωλήσεων των σημαντικότερων εταιρειών του χώρου των Η/Υ στην Ελλάδα, η Microsoft, με παρουσίαση του αντιπροέδρου της εταιρείας κ. Bob McDowell, έδειξε πώς μπορεί σήμερα να κλιμακωθεί η ισχύς της οικογένειας των εφαρμογών server, Microsoft BackOffice, για να υποστηρίξει και τις πιο απαιτητικές κεντρικές εφαρμογές. Η αρχιτεκτονική των κλιμακούμενων συστημάτων που βασίζονται σε ευρέως διαθέσιμο κοινό hardware και software, υποστηρ ίζεται διεθνώς από τις σημαντικότερες εταιρείες του χώρου των Η/Υ όπως η Bull, η Compaq, η Digital, η Hewlett Packard, η NCR, η Olivetti, η SAP, η Siemens Nixdorf, και η Unisys που ήταν παρούσες στο Scalability Day της Αθήνας. Στην παρουσίαση δείχτηκαν συστήματα που βασιζόμενα στο Microsoft BackOffice υποστηρίζαν: 1,8 δισ. Transactions την Ημέρα: Ο Windows NT Server 4.0, ο Microsoft Transaction Server 1.0 και ο Microsoft SQL Server 6.5 χρησιμοποιήθηκαν για τη διεκπεραίωση σε 24 ώρες του αντίστοιχου των 1.8 δισεκατομμύρια προσομοιωμένων πράξεων αυτόματων ταμειακών μηχανών σε μια διάταξη με πολλαπλούς κόμβους server Compaq. Βάσεις Δεδομένων Μεγέθους Terabyte: O Microsoft SQL Server χρησιμοποιήθηκε για πρόσβαση σε βάση δεδομένων μεγέθους Terabyte που περιείχε δορυφορικές εικόνες της γης. να Terabyte μπορεί να χωρέσει 10 δισεκατομμύρια στοιχεία πωλήσεων, 1 δισεκατομμύριο επιστολές, ή 50 εκατομμύρια fax. Δόθηκαν επίσης στοιχεία για εγκαταστάσεις όπου έχουν υποστηριχτεί: 50.000 χρήστες ηλεκτρονικού ταχυδρομείου Internet από έναν Exchange Server σε Digital AlphaServer 4100. 100 εκατομμύρια Internet Hits την ημέρα σε Internet Information Server που λειτούργησε σε σύστημα NetServer LX της Hewlett-Packard. Τα νούμερα είναι τουλάχιστον εντυπωσιακά.Η παρουσίαση συνεχίστηκε με αναφορές σε μεγάλους διεθνείς οργανισμούς που χρησιμοποιούν την τεχνολογία BackOffice για κρίσιμες κεντρικές εφαρμογές, όπως το σύστημα κράτησης θέσεων SABRE BTS της SABRE που βασίζεται στα Windows NT και στον SQL Server.



Σεμινάρια Πληροφορικής από την IBM.



Η IBM Hellas A.E. διοργανώνει δωρεάν σεμινάρια για συγκεκριμένες επαγγελματικές ομάδες (συμβολαιογράφοι, οδοντίατροι, κ.λ.π). Το πρώτο σεμινάριο έγινε στις 8-9 Νοεμβρίου 1997 στα γραφεία της IBM Ελλάδος και απευθυνόταν σε συμβολαιογράφους. Θέμα του σεμιναρίου ήταν η εκμάθηση των Windows 95, επεξεργασίας κειμένου, τεχνολογιών Internet & Multimedia και σύγχρονες εφαρμογές αυτοματισμού του σύγχρονου συμβολαιογράφου. Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με την κα. Φωτεινή Λάβδα, Ομάδα Επικοινωνίας, IBM Hellas, τηλ. 6881203.

MEDIA STORE

COMPUTERS-MULTIMEDIA-HOME GAMES-BOOKS
ΛΥΚΟΥΡΓΟΥ 97-99 & ΣΙΒΙΤΑΝΙΔΟΥ ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΤΗΛ.-FAX: 9560789
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



ΣΥΛΛΟΓΗ TOMB RAIDER
TOMB RAIDER I
+TOMB RAIDER II
18.500

ΠΡΟΣΦΟΡΑ MULTIMEDIA
CD ROM TOSHIBA 24x
+ΗΧΕΙΑ 70 W
+ 2 ORIGINAL GAMES
29.900 + Φ.Π.Α.

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ THRUSTMASTER
- THRUSTMASTER XL+ ΔΩΡΟ US NAVY FIGHTER ...13.500
- JOYSTICK XL ...13.000 + US NAVY FIGHTER ΔΩΡΕΑΝ
- JOYSTICK TOP GUN ...22.000 +FLYING CORPS ΔΩΡΕΑΝ
- TIMONI FORMULA T2 ...44.000



MODEM AMIGO ROCKWELLCHIP 55600
31.000 + Φ.Π.Α.

ΜΕ ΑΓΟΡΕΣ ΑΝΩ ΤΩΝ 20.000 δρχ., ΔΩΡΟ GAMEPAD







ΚΑΛΕΣ ΓΙΟΡΤΕΣ

5 PC GAMES...13.500
GANNER'S JACKPOT (17 CD) ...18.5000
2 PC GAMES ...3.000













ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

IF16 ....11.500
MONKEY ISLAND III 14.500
ZORK INQUISITOR 13.500
DREAMS TO REALITY 11.500
ANTARA 12.500
TOMB RAIDER 2 ....13.000
QUAKE 2 ....13.000
BETRAYAL IN ANTAVA 12.900
CAPITALISM + ...11.500
SHADOW WARRIOR 10.500
VIRTUA FIGHTER 2 ....5.800
WORLD WIDE SOCCER 98 ...11.500
NBA 98 ....10.500
FIFA 98 ....10.500
NUCLEAR STRIKE 11.500
RIVEN 13.000
CHAMP MANAG. 97/98 .....11.000

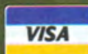
PC GAMES

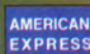
DARKREIGN 13.500
CONQUEST EARTH ...12.800 (2CD)
IMPERIALISM 13.900
FS 98 ....19.900
BROKEN SWORD II ...13.900 (2CD)
TOTAL ANIHILATION 13.900
HEXEN II 13.900
FEEBLE FILES 12.500 (4CD)
LANOK OF LOVE 2 ....13.500

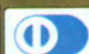
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α. 18%

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΕΚΡΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ

ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΟ CLUB



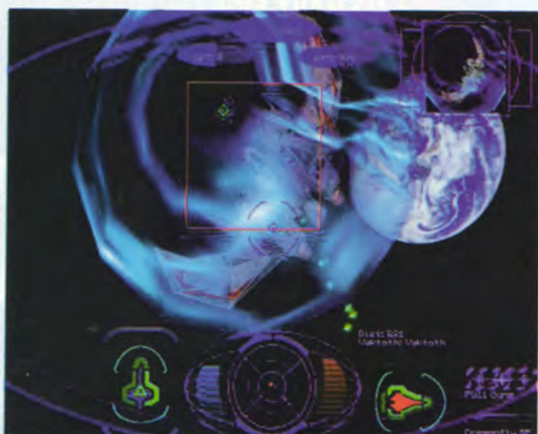




Wing Commander 5-Prophecy

Έρχεται, έρχεται, έρχεται! Επιτέλους το sequel της γνωστής σειράς (πλέον για σειρά πρόκειται) είναι σχεδόν έτοιμο. Αν νομίζατε ότι οι μάχες με τους εξωγήινους έχουν τελειώσει τότε ήρθε η ώρα να το ξανασκεφτείτε. Μια νέα φυλή εξωγήινων (η οποία αναφερόταν σαν μια ακαθόριστη απειλή στις προφητείες των Kilrathi) ήρθε με προθέσεις καθόλου ειρηνικές. Εσείς, πάντα στον ρόλο του Christopher Blair αναλαμβάνετε για μία ακόμα φορά να σώσετε την ανθρωπότητα. Είναι πραγματικά ευτυχές το γεγονός πως οι μάχες είναι πλέον μεταξύ ανθρώπων και aliens, κάτι που σίγουρα θα ενθουσιάσει τους φανατικούς της σειράς (όπως εμένα) μια και είναι σίγουρα προτιμότερες από τις μάχες μεταξύ ανθρώπων (όπως στο Wing Commander 4). Το νέο δημιούργημα της Origin έχει βελτιωθεί σε πολλούς τομείς. Τον σχεδιασμό (ο οποίος είναι καταπληκτικός) των εξωγήινων διαστημοπλοίων ανέλαβε ο γνωστός καλλιτέχνης Syd Mead. Τα γραφικά είναι βελτιωμένα σε μεγάλο βαθμό, όπως και η 3d engine του παιχνιδιού. Τα video-sequences είναι στη γνωστή υψηλή ποιότητα ενώ υπάρχει υποστήριξη και της γνωστής κάρτας επιτάχυνσης 3d γραφικών, 3D/FX. Μάλιστα η 3D/FX έκδοση του παιχνιδιού εκτός από τη μεγάλη ταχύτητα που έχει, διαθέτει και βελτιωμένα γραφικά καθώς και κάποια εφέ που δεν υπάρχουν στις κανονικές εκδόσεις.

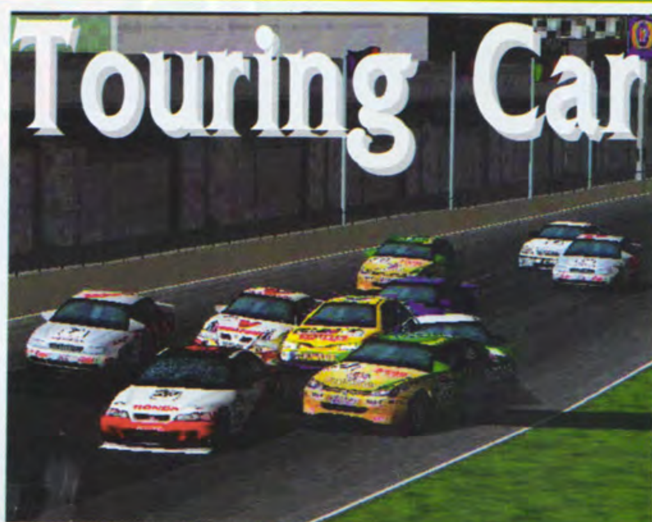
Τα σκάφη της Ομοσπονδίας είναι όλα νέα και ο σχεδιασμός τους είναι φοβερός. Ελπίζω μόνο οι απαιτήσεις του να είναι λογικές. Φημολογείται πως το minimum configuration για να τρέξει θα είναι P166/32MB. Σίγουρα θα κάνει μεγάλη επιτυχία, συνεχίζοντας έτσι την ένδοξη πορεία των παιχνιδιών Wing Commander. Αναμένουμε ανυπόμονα.

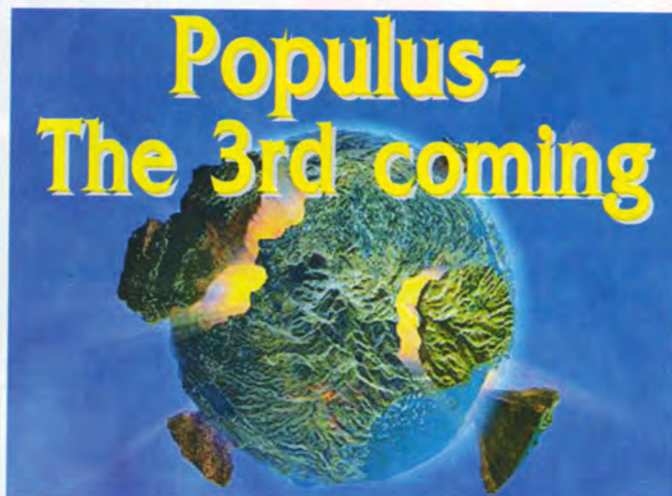




Μια εταιρεία με μεγάλη ιστορία, η Codemasters, ανακοίνωσε την έκδοση του γνωστού από το Sony Playstation παιχνιδιού, Touring Car (καμιά σχέση με το ομώνυμο παιχνίδι της Sega). Το TOCA όπως λέγεται είναι ένα racing παιχνίδι όπου οδηγάτε με μεγάλες ταχύτητες αυτοκίνητα του Βρετανικού Πρωταθλήματος Τουρισμού. Τα πάντα (πίστες, αυτοκίνητα, διαφημίσεις) έχουν σχεδιαστεί με βάση τα πρωτότυπα και θα εκπλαγείτε όταν το δείτε. Τα γραφικά είναι εξαιρετικά ενώ η κίνηση, αν διαθέτετε κάρτα με επιτάχυνση 3D είναι ταχύτερα από την έκδοση του Playstation ακόμα και σε ανάλυση 640x480 με 16bit χρώμα. Ο ήχος είναι φυσικά ηχογραφημένος σε πραγματικές συνθήκες αγώνων και είναι ρεαλιστικότατος. Υπάρχουν 16 διαφορετικά αυτοκίνητα για να επιλέξετε καθώς και αρκετές πίστες από το Βρετανικό Πρωτάθλημα. Για να καταλάβετε το πόσο σοβαρή δουλειά γίνεται, σκεφτείτε μόνο πως υπάρχουν εφέ (σε όλες τις εκδόσεις και όχι μόνο στην 3D/FX έκδοση) όπως: Lens Flare από τον ήλιο όταν είναι κόντρα, αντανακλάσεις από τα πίσω φώτα στην άσφαλτο όταν βρέχει, λαστιχιές στην άσφαλτο, ρεαλιστικά τρακαρίσματα, και πολλά άλλα. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε τον Δεκέμβριο και θα έρθει σύντομα στην Ελλάδα. Προς το παρόν θα σας ανοίξουμε την όρεξη με μερικές φωτογραφίες και επιφυλασσόμαστε για πλήρες review μόλις πέσει στα χέρια μας.







Θυμάστε το populus στα 16bit συστήματα κάποτε... παλιά... Η Bullfrog λοπόν αποφάσισε να βγάλει στην αγορά τον αντικαταστάτη του γερασμένου God simulation. Υπήρχε φυσικά και το Populus 2, αλλά δεν αξίζει τον κόπο να το αναφέρουμε μια και το παιχνίδι μάλλον απέτυχε. Αυτήν τη φορά όμως η Bullfrog είναι αποφασισμένη να κάνει τον τρίτο διάδοχο του, πραγματικά ξεχωριστό. Βασισμένο στην πολύ καλή game engine του επίσης καταπληκτικού Dungeon Keeper, θα δίνει πραγματικά την εντύπωση ενός αληθινού, ζωντανού κόσμου. Θα μπορείτε να κινήσετε όλον τον κόσμο περιστροφικά (Θεός είσαστε, ότι θέλετε κάνετε), θα υπάρχουν οπτικές γωνίες του κόσμου σας, ακόμα και από το διάστημα (!). Real time σκίαση και rendering, VGA και φυσικά SVGA αναλύσεις (από 640χ480 μέχρι 1024χ768), καθώς και ιδιαίτερα εξελιγμένο υποσύστημα Artificial Intelligence. Απαιτήσεις; Μόνο Pentium 60, 16mb ram και φυσικά Win95. Η Bullfrog είναι ιδιαίτερα υπερήφανη για αυτόν τον νέο της τίτλο και πιστεύει πως θα φέρει μεγάλες αλλαγές στον χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής. Το ίδιο πιστεύουμε και εμείς. Αναμένουμε...



Star Wars Rebellion

Ονειρεύεστε ένα Command & Conquer αλλά στον κόσμο του Star Wars; Αν ναι, τότε η Lucas Arts σας σκέφτηκε. Η εταιρεία ανακοίνωσε νέο παιχνίδι με τίτλο "Rebellion", το οποίο είναι ένα νέο παιχνίδι στρατηγικής. Διαβάστε χαρακτηριστικά, αφού καθίσετε κάπου πρώτα: 200 πλανήτες (!), δυνατότητα επιλογής πλευράς (Rebel Alliance ή Empire), δυνατότητα να "μπείτε" στις μάχες σε real time 3d world (όπως περίπου το Dungeon Keeper αλλά με τρομερά γραφικά), δυνατότητα επιλογής χαρακτήρων (Luke Skywalker, Mom Mothma, Admiral Thrawn), real time μάχες και όχι turn based (Αυτό σημαίνει πως η δράση δεν σταματάει καθόλου). Και το καλύτερο; Οι απαιτήσεις είναι μόλις Pentium 90, 16MB Ram. Το σενάριο του παιχνιδιού εξελίσσεται μετά ακριβώς την καταστροφή του Death Star. Η αυτοκρατορία έχει ανασυγκροτηθεί μετά το πλήγμα που δέχτηκε από τους αντάρτες και προσπαθεί να εξαπλωθεί σε διάφορα πλανητικά συστήματα. Το ίδιο προσπαθούν να κάνουν και οι αντάρτες αφού έχουν αντιληφθεί πως μόνο με αυτόν τον τρόπο θα καταφέρουν να επιβληθούν έναντι στην Αυτοκρατορία.
Κλασικό σενάριο με νότες φρεσκάδας λοιπόν και συνδυασμένο με όμορφα γραφικά και περίπλοκη game engine θα μας δώσει ένα καταπληκτικό παιχνίδι. Είναι σίγουρο πως τα υψηλά standards ποιότητας της Lucas θα ισχύουν και σε αυτόν τον τίτλο.



Balls of steel

Από την Apogee είχαμε καιρό να ακούσουμε νέα. Να όμως που η συμπαθέστατη εταιρεία μας απασχολεί πάλι. Αυτήν τη φορά με ένα παιχνίδι pinball. Σίγουρα δεν είναι κάτι το νέο, αλλά τα παιχνίδια αυτά είναι πάντα ευπρόσδεκτα, ιδιαίτερα αν είναι και τόσο καλά όπως φαίνεται να είναι το Balls of steel. Το παιχνίδι διαθέτει πέντε τραπέζια, τα οποία είναι: Darkside, Barbarian, Firestorm, Mutation και Duke Nukem(!), όλα πολύ όμορφα και με διαφορετικό βαθμό δυσκολίας. Το καλύτερο σημείο όμως είναι πως τα διάφορα αντικείμενα στο τραπέζι (μπάλες, ρακέτες, bonus spots) είναι ζωντανά (!). Και μάλιστα σας μιλάνε και σχολιάζουνε και την απόδοσή σας. Πρωτότυπο έτσι; Τα γραφικά και η κίνηση είναι πολύ ρεαλιστικά, η κίνηση της μπίλιας σωστή και προβλέψιμη και γενικά η συμπεριφορά του παιχνιδιού είναι αυτή που περιμένει ο παίχτης να είναι. Επίσης θα υπάρχει δυνατότητα να δέχεστε αλλά και να στέλνετε δικά σας high-scores μέσω Internet. Το παιχνίδι θα τρέχει μόνο σε ανάλυση 800χ600, και θα μπορείτε να το παίξετε είτε με scrolling, είτε με σταθερή οπτική γωνία. Οσο για τις απαιτήσεις του, αυτές είναι χαμηλές. Ζητάει Pentium με 16MB Ram και φυσικά Win95. Πραγματικά χαιρόμαστε που η Apogee ξαναέρχεται στο προσκήνιο και ελπίζουμε πως το νέο της παιχνίδι θα είναι μια ακόμα επιτυχία.





PC εναντίον Κονσόλας



του Νίκου Ζωγόπουλου



πως όλοι ξέρουμε, η αγορά των games είναι σίγουρα μια από τις μεγαλύτερες αγορές software στον κόσμο. Ο κάθε χρήστης όμως που ασχολείται με αυτά, έχει να επιλέξει ανάμεσα σε δύο βασικές πλατφόρμες: Κονσόλες ή PC. Εμείς, μέσω αυτού του άρθρου, θα επιχειρήσουμε να συγκρίνουμε τις κονσόλες με τα PC καθώς και να αναλύσουμε τις δυνατότητες της κάθε πλατφόρμας ξεχωριστά. Ξεκινώντας όμως, ας κάνουμε μια ιστορική αναδρομή στη δεκαετία 1980-1990, μια και εκείνη την εποχή έγιναν όλες οι σημαντικές εξελίξεις στον χώρο και κρίθηκε η μοίρα και των PC αλλά και των game consoles.



Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Οταν το 1981 (περίπου) βγήκαν οι πρώτοι home computers (ZX 80-81, ZX spectrum, Oric Atmos, κ.λ.π) κανείς δεν φανταζόταν πως μετά από μόλις μιάμιση δεκαετία θα φτάναμε εδώ που φτάσαμε. Τότε τα παιχνίδια ήταν υποτυπώδη (σπάνια είχαν χρώματα!) και βασίζονταν περισσότερο στη φαντασία του παίχτη. Εκείνη την εποχή υπήρχαν μερικές κονσόλες, με κύρια πρωταγωνίστρια, τη βασίλισσα του χώρου τότε, Atari. Οι παλαιότεροι θα θυμάστε το παιχνίδι με τις δύο ρακέτες και την τετράγωνη μπάλα. Οταν όμως οι υπολογιστές άρχισαν να προσφέρουν περισσότερα (χρώμα, καλύτερο ήχο, περισσότερα και καλύτερα παιχνίδια) οι κονσόλες εκτοπίστηκαν. Επρεπε να περάσουν σχεδόν 8 χρόνια, για να επιστρέψουν το 1989 με το Megadrive της Sega αλλά και το PC engine (NEC), Nintendo Entertainment System, Master System και άλλες. Τότε ο χώρος των games για υπολογιστές κλονίστηκε αφού οι κονσόλες πλέον ήταν ανώτερες τεχνολογικά από τους home υπολογιστές των 16bit που τότε ήταν το standard στην αγορά. Εγινε δηλαδή ακριβώς το αντίθετο από αυτό που έπαθαν οι κονσόλες το 1981-82.

Η κατάσταση ξεκαθάρισε αργότερα, όταν τα pc κυριάρχησαν στον χώρο, και άρχισαν να εξελίσσονται. Στην αρχή με τα 386, μετά ήρθαν οι διπλοχρονιζόμενοι 486 και τέλος με τα σημερινά συστήματα Pentium και Pentium II με τριψήφιες συχνότητες λειτουργίες (και όπως πάνε τα πράγματα, σύντομα και με... τετραψήφιες), τεράστιες μνήμες και αχανείς δίσκους και πρόσφατα, με κάρτες γραφικών που διαθέτουν τεράστιες δυνατότητες επιτάχυνσης τρισδιάστατων γραφικών. Ετσι ο χώρος άρχισε να ισορροπεί.

Ομως τώρα, μια δεύτερη επίθεση από την πλευρά των game consoles έχει αρχίσει, με σκοπό να κυριαρχήσουν στον χώρο των games και να στείλουν τα pc πίσω στο παρελθόν, στις εποχές που χρησιμοποιούνταν μόνο για γραφήματα και επεξεργασία κειμένου. Ο πόλεμος προμηνύεται σκληρός και δεν θα υπάρχουν αιχμάλωτοι...

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Εδώ θα δούμε μια παράθεση των χαρακτηριστικών από τις τρεις επικρατέστερες κονσόλες της αγοράς, δηλαδή του Sony Playstation, Sega Saturn & Nintendo 64. Επίσης θα δούμε τα χαρακτηριστικά (Προσοχή εδώ) του pc που είχαμε εμείς στη διάθεση μας για το συγκριτικό αυτό. Επειδή θέλουμε να ακουστούν και οι γνώμες άλλων στο θέμα αυτό, θα έχουμε τις απόψεις των αρχισυντακτών των αδελφών περιοδικών: Sony Playstaion, Sega Power και Nintendo World.

Ο βασιλιάς: Sony Playstation.

Το PSX όπως λέγεται, θεωρείται μια από τις καλύτερες κονσόλες που έχουν βγει ποτέ. Αν και δεν διαθέτει κορυφαία τεχνολογία, είναι φανερό πως τα ειδικά κυκλώματα για γραφικά και ήχο που έχει, είναι πολύ καλά σχεδιασμένα, αν και συμβατικά. Ο βασικός του επεξεργαστής είναι ο LSI R3000A, είναι 32bit RISC (Reduced Instruction Set Computing) και τρέχει στα 33.8Mhz. Υπάρχει όμως και ένας ακόμα, ο οποίος είναι υπεύθυνος για τον υπολογισμό των 3d γραφικών και τρέχει στα 66Mips (Million Information per Second). Πιο αναλυτικά, σας τα παραθέτουμε ακριβώς από κάτω.

CPU: R3000, 32bit RISC με συχνότητα λειτουργίας στα 33.8Mhz. Κατασκευασμένο από την LSI Logic Group. Συχνότητα διαμεταγωγής: 132Mb ανά δευτερόλεπτο.

Υποσύστημα 3D γραφικών:

Επεξεργαστής υψηλής απόδοσης με ισχύ 66Mips. 1,5 εκατομμύρια textured πολύγωνα το δευτερόλεπτο με flat σκίαση. 500.000 texture-mapped & φωτισμένα πολύγωνα ανά δευτερόλεπτο.

Υποσύστημα δεδομένων:

Ισχύς 80 Mips. Συμβατότητα με Jpeg, απευθείας επικοινωνία με τον κεντρικό επεξεργαστή.

Υποσύστημα ήχου:

Σύστημα συμπίεσης ήχου ADPCM, 24 διαθέσιμα κανάλια. Μέγιστη ποιότητα sampled ήχου 44,1 Khz.

Γραφικά:

16,7 εκατομμύρια χρώματα. Διαθέσιμες αναλύσεις: 256x224 - 740x480. 4.000 διαθέσιμα pixel sprites με μέγεθος 8x8 pixels. Hardware scrolling, 360.000 πολύγωνα ανά δευτερόλεπτο.

Μνήμη:

Βασική μνήμη 2MB, Video ram 1MB, Sound ram 512k, cd-rom buffer 32k, CD-ROM 2x. Οπως είδατε, τα χαρακτηριστικά του PSX είναι σίγουρα αξιόλογα. Πάντως η αλήθεια είναι πως όταν το δεις να δουλεύει, νομίζεις πως διαθέτει πιο εξελιγμένη τεχνολογία, ενώ δεν συμβαίνει αυτό. Απλά το PSX έχει δύο σημαντικότατα πλεονεκτήματα. 1) Υπάρχει πολύ καιρό στην αγορά και οι προγραμματιστές το έχουν μάθει πλέον. 2) Είναι πολύ εύκολο στον προγραμματισμό του. Η Sony μάλιστα έχει κυκλοφορήσει και μια έκδοσή του, το Yarooze, το οποίο συνδέεται με pc και μπορεί να προγραμματιστεί σε (για μαντέψτε) C++ και assembly, που σημαίνει τεράστιες δυνατότητες στη δημιουργία παιχνιδιών. Επίσης η Sony, δίνει βιβλιοθήκες που περιέχουν έτοιμα sprites, textures, και πολλά άλλα στοιχεία για να κατασκευάσει ο καθένας παιχνίδι για την κονσόλα της. Εκεί οφείλει και η επιτυχία του PSX, στην υποστήριξη.

Μια δεύτερη γνώμη: Playstation

Οταν εμφανίστηκαν οι πρώτες 32μπιτες κονσόλες κανείς δεν μπορούσε να μαντέψει την επιτυχία που θα γνώριζαν κάποιες από αυτές. Με σκεπτικισμό αντιμετωπίστηκε και η άφιξη του Playstation σε αυτή την αγορά. Αυτή την εποχή γιορτάζονται άτυπα τα δυο χρόνια του Playstation στην Ελλάδα και η πορεία του είναι ενδεικτική της ανάγκης του κόσμου για ποιοτικό παιχνίδι. Γράφοντας λίγα λόγια για το Playstation θα έπρεπε κατ' αρχήν να αναφέρουμε ότι παρ' όλο που τεχνικά είναι λίγο κατώτερο από τις άλλες κονσόλες, είναι πιο ευέλικτο στον προγραμματισμό του, ενώ η υποστήριξη που δίνει η Sony στους προγραμματιστές (π.χ. Yaroze) αλλά και η αρκετά προσιτή αρχιτεκτονική των επεξεργαστών του δίνει τις δυνατότητες για τα εξής βασικά πράγματα:

1. Απλές μετατροπές παιχνιδιών από PC σε Playstation αφού ο προγραμματισμός γίνεται σε C ενώ η Assembly γλώσσα που χρησιμοποιείται είναι εξαιρετικά προσιτή.

2. Εύκολη εκμετάλλευση του μεγαλύτερου μέρους των δυνατοτήτων και των τριών επεξεργαστών με αποτέλεσμα ποιοτικά γραφικά και ομαλό gameplay. Τα τεχνικά αυτά στοιχεία αποτελούν το πρώτο συστατικό της επιτυχίας του Playstation. Αν σε αυτά προστεθεί η προσπάθεια που γίνεται για πολύ καλές μεταφορές από arcade παιχνίδια (Tekken 2, Time Crisis, Tekken) στο Playstation τότε είναι εύκολο να καταλάβει κανείς ότι η υπεροχή του Playstation δεν είναι τυχαία.

3. Η πληθώρα των τίτλων που κυκλοφορούν για την κονσόλα στην Ευρώπη (330) είναι το βασικό της όπλο στον "πόλεμο της κονσόλας". Ηρθε η ώρα όμως να περάσουμε σε κάτι πιο προσωπικό.

Ολοι οι συντελεστές του Ελληνικού Playstation Magazine βρίσκονται σε αναβρασμό. Μετά την απόφαση του USER να ταράξει για πρώτη φορά τα λιμνάζοντα νερά της γενικής έννοιας που λέγεται Computer Gaming και να πατήσει εκεί που δεν έχει πατήσει ποτέ άνθρωπος, να προσπαθήσει να συγκρίνει δηλαδή τα PC με τις κονσόλες, θα θέλαμε να υποστηρίξουμε τα εξής:

1. Υποστηρίζουμε την καλύτερη κονσόλα της αγοράς.

2. Θεωρούμε ότι έχουμε την κορυφαία θέση στον κόσμο του Computer Gaming.

3. Θα θέλαμε να σας δώσουμε μια μικρή συμβουλή:

Αναβαθμίστε τα PC σας. ΠΑΡΤΕ ΕΝΑ PLAYSTATION!!!!!

ΤΣΑΚΑΛΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ

Αρχισυντάκτης του Playstation Magazine

Ο σφετεριστής: Nintendo 64

Η καλύτερη κονσόλα της χρονιάς ισχυρίζεται η Nintendo. Σίγουρα πρόκειται για την πιο hi-tech κονσόλα που υπάρχει. Η Nintendo, βλέποντας πως χάνει συνεχώς έδαφος, αποφάσισε να κυκλοφορήσει στην αγορά την πρώτη 64bit κονσόλα. Δεν διαθέτει cd-rom (έχει cartridge & 64DD), πράγμα που σημαίνει ταχύτητα, μείωση της πειρατείας αλλά και μεγαλύτερο κόστος παιχνιδιών (θεωρητικά). Το μηχάνημα έχει βασιστεί καθαρά σε RISC τεχνολογία, και πραγματικά τα χαρακτηριστικά του, είναι το λιγότερο εντυπωσιακά.

CPU: 64bit RISC με συχνότητα λειτουργίας 93.75Mhz (Ισχύς 125 Mips). Σημειωτέον, ο επεξεργαστής διαθέτει 64bit data path αλλά και 64μπιτους καταχωρητές (registers).

Υποσύστημα 3D γραφικών:

64bit RISC "Reality Immersion" γραφικός συνεπεξεργαστής στα 62.5 Mhz, (Ισχύς 100+ Mflops), onboard rendering επεξεργαστής για τον έλεγχο των textures, anti-aliasing, z-buffering. Δυνατότητες για real time: shading, z-buffering, perspective correct texture mapping, tri-linear mip mapping, anti-aliasing, και 256 διαβαθμίσεις διαφάνειας (Alpha channels).

Γενικά, το N64 μπορεί να ελέγχει 160.000 πολύγωνα το δευτερόλεπτο με όλες τις δυνατότητές του ενεργές.

Υποσύστημα ήχου:

Wavetable synthesis, 16bit ήχος με ποιότητα 48 Khz, 100pcm κανάλια για ειδικά εφέ.

Γραφικά:

256x224 (low resolution), 640x480 (high resolution), 21bit χρώμα.

Μνήμη:

4MB Ram, διαθέτει επίσης DRAM rambus που επιτρέπει (θεωρητικά) διαμεταγωγή δεδομένων μέχρι και 562,5 MB ανά δευτερόλεπτο.

Αν δεν εντυπωσιαστήκατε ακόμα τότε μάλλον δεν πρόκειται να σας εντυπωσιάσει τίποτε. Μόνο οι επεξεργαστές του σπέρνουν τον τρόμο στις άλλες κονσόλες. Παρ' όλα αυτά, το N64 δεν έχει "πιάσει" ακόμα στην αγορά, κυρίως λόγω των λιγοστών τίτλων που διατίθενται για αυτό. Ομως, όπως πάντα συμβαίνει, ο χρόνος θα αποδειχτεί σημαντικός. Μπορεί να είναι ο μεγάλος σύμμαχος του N64 αλλά μπορεί και να αποδειχθεί εξίσου μοιραίος.

Μια δεύτερη γνώμη: Nintendo 64

Υπολογιστές εναντίον κονσόλας ή PC εναντίον N64; Το δεύτερο ερώτημα θα ήταν μάλλον πιο σωστό, καθώς μόνο με ένα πανίσχυρο σύστημα τελευταίας γενιάς θα μπορούσε να συγκριθεί στα ίσα ένα σοβαρό computer αξίας άνω των 400.000 δραχμών! Παρ' όλα αυτά η μάχη παραμένει άνιση. Από τη μία έχουμε ένα σύστημα απόλυτα εξειδικευμένο (με μοναδικό στόχο να προσφέρει άφθονη διασκέδαση), ενώ στο αντίπαλο στρατόπεδο υπάρχει ένας "εισβολέας" που φιλοδοξεί να προσφέρει εκτός των άλλων ΚΑΙ διασκέδαση. Επιχειρώντας ωστόσο να κάνουμε μία γρήγορη και άμεση σύγκριση έχουμε να παρατηρήσουμε τα εξής: Οι υπέρμαχοι των PC επικαλούνται την εκπληκτική ταχύτητα των καινούριων συστημάτων. -Το Waverace 64 χρησιμοποιεί μόνο το 65% από την ισχύ του N64 και παρ' όλα αυτά παρουσιάζει ιλιγγιώδεις ταχύτητες με εκατομμύρια χρώματα και "βαριά" γραφικά! Μιλούν για δυνατότητα αποθήκευσης... -Το 64DD (ένα περιφερειακό που θα κυκλοφορήσει μέσα στο 1998 για το N64), θα έρχεται με ένα επανεγγράψιμο μέσο -για την αποθήκευση των δεδομένων- εξαιρετικά χαμηλού κόστους. Και το συνολικό κόστος γι' αυτή τη διασκέδαση; -Ε, τώρα τι να πούμε. Την τελευταία φορά που κάνα με αναβάθμιση στο PC ακόμα τη θυμόμαστε καθώς αφήσαμε μία μεγάλη "τρύπα" στην τσέπη ενώ απολαύσαμε και το πρώτο "αόρατο" πορτοφόλι στην ιστορία! (Οσο για τις τιμές πολλών παιχνιδιών του N64 έχουν πάρει τον κατήφορο εδώ και αρκετές βδομάδες). Για υποστήριξη φυσικά δε γίνεται λόγος καθώς οι 32μπιτες κονσόλες μετρούν ήδη εκατοντάδες τίτλους (αν και οι περισσότεροι απ' αυτούς είναι ελεγχόμενης ποιότητας), ενώ το N64 που κυκλοφόρησε πιο πρόσφατα, παρουσιάζει κιόλας μία ευρύτατη λίστα ποιοτικών -στην πλειοψηφία τους- παιχνιδιών.



Να σημειωθεί ότι οι εταιρείες software που υποστηρίζουν το N64 αυξάνονται με σταθερούς ρυθμούς. Κλείνοντας πρέπει να διευκρινίσουμε κάποια πράγματα. Αν και αυτού του είδους τα διλήμματα προκαλούν αυτομάτως μικρής (ή μεγάλης) έκτασης τριβές, σκοπός μας δεν είναι να φανατίσουμε τους κατόχους 32μπιτων ή PC. Αντιθέτως αποφεύγουμε τις συγκρίσεις, τις διαμάχες και τους καβγάδες γιατί οδηγούν σε αδιέξοδο. Ωστόσο, στο Nintendo World παρουσιάζουμε τις φοβερές δυνατότητες ενός κορυφαίου συστήματος, επιτρέποντας στον καθένα να βγάλει τα συμπεράσματά του.

ΛΟΥΒΡΟΣ ΣΤΑΜΑΤΗΣ
Αρχισυντάκτης του Nintendo World

Το αουτσάιντερ: Sega Saturn

Μια κονσόλα που θεωρείται μάλλον αδικημένη. Αν και συγκεντρώνει πολύ καλά χαρακτηριστικά, φαίνεται πως στον δρόμο η Sega κάπου τα χάλασε. Είναι περίεργο το γεγονός πως ενώ η τεχνολογία του είναι κορυφαία, τα παιχνίδια του μας πείθουν για το αντίθετο. Βασικός λόγος είναι ο δύσκολος προγραμματισμός του που δεν επιτρέπει στους προγραμματιστές να εκμεταλλευτούν με εύκολο τρόπο τα χαρακτηριστικά του.

CPU:

2 επεξεργαστές της Hitachi, ο καθένας στα 28Mhz με ισχύ 25 Mips (έκαστος). Υπάρχει περιορισμένη δυνατότητα πολυεπεξεργασίας (η μόνη κονσόλα που το κάνει αυτό μέσω hardware).

Υποσύστημα 3D γραφικών:

Texture mapping, 200.000 gouraud shading (ανώτερο από flat shading) texture mapped πολύγωνα ανά δευτερόλεπτο ή 500.000 flat shaded texture mapped πολύγωνα ανά δευτερόλεπτο, 512k cache memory για αποθήκευση των textures.

Υποσύστημα ήχου:

16bit επεξεργαστής για τον ήχο της Yamaha, 32 φωνές, FM σύνθεση, 16 κανάλια, ψηφιακή μείξη ήχου, ποιότητα sampled ήχου 44,1Khz.

Γραφικά:

Μέγιστη ανάλυση 704x480, (χαμηλότερες: 352x224, 640x224), 32.000 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη από συνολικά 16,7 εκατομμύρια.

Μνήμη:

2MB βασική μνήμη, 1,5 video ram, 540k sound ram, 512k cd-rom cache memory, cd-rom με ταχύτητα διαμεταγωγής 150k per second.

Εντυπωσιακά τα χαρακτηριστικά της. Είναι φανερό πως η Sega κατέβαλλε μεγάλες προσπάθειες για να σχεδιάσει και να κατασκευάσει αυτήν την κονσόλα. Σίγουρα η ζωή της δεν έχει τελειώσει αλλά τα πράγματα δείχνουν δύσκολα για αυτήν.

Μια δεύτερη γνώμη: Sega Saturn

Pc εναντίον Saturn; Αυτό μου θυμίζει ένα γεγονός στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο όταν οι άμοιροι οι Πολωνοί προσπάθησαν να ανακόψουν τις τεθωρακισμένες Μεραρχίες των Γερμανών, χρησιμοποιώντας το ιππικό τους. Δεν πρόκειται να εκθειάσω τις δυνατότητες του Saturn. Πρόκειται για ένα σύστημα το οποίο δεν χρήζει συστάσεων όπως βέβαια και τα παιχνίδια του. Ας μη γελιόμαστε. Το Saturn είναι μία dedicated κονσόλα με ΕΝΑ και μοναδικό σκοπό. Να τρέχει παιχνίδια. Μάλλον, να τρέχει ΠΟΛΥ ΓΡΗΓΟΡΑ τα παιχνίδια και ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ και ΧΩΡΙΣ προβλήματα ασυμβατότητας και χωρίς να απαιτεί ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ και... και.. και...

Παράλληλα, παρέχει τη δυνατότητα χρήσης video-CD όπως και audio, αναδεικνύοντας έτσι το μεγαλείο του και την υπεροχή του απέναντι σ' οποιοδήποτε PC. Οι συνάδελφοι αρχισυντάκτες θα σπεύσουν -ο καθένας με τον τρόπο τουνα σας πείσουν ότι έχουν δίκιο και ότι η εκάστοτε κονσόλα ή το PC αποτελεί την καλύτερη προσφερόμενη λύση. Η αλήθεια όμως είναι περίπου στη μέση. Κανείς δεν αμφισβήτησε τις δυνατότητες ενός PC. Ούτε επίσης τη χρησιμότητά του. Το θέμα είναι πως το PC είναι επαγγελματικό εργαλείο και έτσι πρέπει να αντιμετωπίζεται. Το ότι παίζει ΚΑΙ παιχνίδια απλά αποδεικνύει την πολυσχιδία των δυνατοτήτων του, πληρώνοντας όμως το αντίστοιχο τίμημα.

ΤΙΜΗΜΑ λοιπόν κύριοι. Αυτό που καλείστε να πληρώσετε σε τακτά χρονικά διαστήματα για να αναβαθμίσετε ή και να αλλάξετε το PC σας. Αν λοιπόν είστε διατεθειμένοι να πληρώσετε το ποσό των 700.000 δρχ. (αγοράζο ντας ένα ΑΞΙΟΠΡΕΠΕΣΤΑΤΟ σύστημα) για να τρέχετε καλύτερα τα παιχνίδια των 10-15.000 δρχ., τότε απορώ γιατί εξακολουθείτε να διαβάζετε αυτό το άρθρο.

Τουλάχιστον από όσο γνωρίζω, ΚΑΝΕΝΑ παιχνίδι για SATURN δεν απαιτεί να το αναβαθμίσετε ώστε να τρέξει αξιοπρεπώς ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ παιχνίδι. Ας αφήσουμε λοιπόν κατά μέρος τις παραμύθες και τους προβληματισμούς PC ή Saturn και ας αντικρίσουμε κατάματα την αλήθεια. ΟΛΟΙ ξεκινήσαμε χρησιμοποιώντας κάποιο PC, ΟΛΟΙ αγαπήσαμε τον πρώτο μας υπολογιστή και ΟΛΟΙ τον χρησιμοποιούμε στη δουλειά μας. Το PC μας έδειξε το δρόμο για τα πρώτα παιχνίδια και αυτόν ΕΠΙΛΕΞΑΜΕ. Απλά, το δυσβάσταχτο οικονομικό του κόστος και οι τεράστιες δυνατότητες του Saturn αποτέλεσαν δυο σημαντικά κριτήρια για την επιλογή του δεύτερου και κάπως έτσι το ΟΛΟΙ έγινε ΕΜΕΙΣ και κάποιοι ΑΛΛΟΙ...

Αν αντιμετωπίζετε τη μελλοντική απόκτηση μίας κονσόλας ως έξυπνη αγορά, τότε σας πληροφορώ ότι η αγορά ενός Saturn είναι έξυπνη ΕΠΕΝΔΥΣΗ.

ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΑΤΣΩΤΗΣ

Αρχισυντάκτης του Sega Power

Ο μεγάλος αντίπαλος: PC

Και επιτέλους στα λημέρια μας. Το PC που παρουσιάζουμε είναι μια ισχυρότατη παιχνιδομηχανή (και σε αντίθεση με τις κονσόλες κάνει και άλλες δουλειές) που σίγουρα εάν το δείτε εν δράση θα καταλάβετε την τεράστια δύναμη που διαθέτει.

CPU: Intel Pentium 233MMX με επιτάχυνση multimedia εφαρμογών (ισχύς περίπου 218 Mips), μαθηματικός συνεπεξεργαστής για την εκτέλεση πράξεων κινητής υποδιαστολής με ισχύ 41 Mips.

Υποσύστημα 3D γραφικών: 2 επεξεργαστές της 3D/FX Voodoo Rush, 4MB EDO Ram (2MB texture memory+2MB z-buffer memory), hardware χαρακτηριστικά: Alpha blending, Depth cueing, flat & gouraud σκίαση, Perspective correction (διόρθωση προοπτικής), Bilinear & trilinear texture filtering, Mip-mapping, z-buffering, Environment Mapping, Anti-Aliasing and Blending, και πολλά άλλα ακόμα αλλά για να μην κάνω τις κονσόλες να ντρέπονται θα σταματήσω εδώ.

Υποσύστημα 2D γραφικών: 4MB EDO Ram, επεξεργαστής AT3D Alliance, Μέγιστο χρωματικό βάθος 24bit, Μέγιστη ανάλυση 1600x1200, μέγιστη ανάλυση/μέγιστο βάθος χρώματος: 1280x1024-24bit. Δυνατότητα σύνδεσης με S-Video, RF out (composite video out), stereo glasses connector, VMI connector.

Υποσύστημα ήχου: Soundblaster AWE 64, wavetable synthesis, ποιότητα sampled ήχου 44Khz, 64 stereo κανάλια.

Μνήμη: 32MB DIMM Ram με υποστήριξη cache 512 memory, 32k CPU cache, cd-rom 24x με 256k cache memory.

Είναι φανερό πως το PC διαθέτει εκπληκτικά χαρακτηριστικά που θα έκαναν και τον πιο συντηρητικό χρήστη να συγκινηθεί! Πραγματικά όταν το είδαμε να δουλεύει, δύσκολα ξεπεράσαμε το σοκ. Ενα μηχάνημα πραγματικά απόλυτο.

ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΩΝ

Σύγκριση γραφικών χαρακτηριστικών:

Ηρθε λοιπόν η στιγμή της σύγκρισης. Ξεκινώντας από τα γραφικά βλέπουμε πως το Saturn είναι το πιο φτωχό στο θέμα αυτό. Αν και σε κάποια σημεία δείχνει να τα καταφέρνει καλά, αν το δείτε να εργάζεται κάτω από απαιτητικές συνθήκες θα απογοητευτείτε. Οσα παιχνίδια χρησιμοποιούν 3D γραφικά είτε είναι αργά είτε σε πολύ χαμηλή ανάλυση (Duke Nukem 3D, Quake, Resident Evil, κ.λ.π). Αρα το μηχάνημα δύσκολα θα μπορέσει να επιβληθεί στους ανταγωνιστές του.



Τα λιγοστά του χρώματα δεν το βοηθούν και παρ' όλη την υπολογιστική το ισχύ δεν τα καταφέρνει να εντυπωσιάσει. Βαθμολογία: 75%

Το Sony Playstation από την άλλη πλευρά τα καταφέρνει καλύτερα. Η σωστή του σχεδίαση το κάνει να συναγωνίζεται το PC, αλλά δεν το ξεπερνάει. Διαθέτει μια σχετικά μεγάλη ισχύ, αλλά δύσκολα θα έχετε γρήγορα παιχνίδια σε αξιοπρεπή ανάλυση. Σε χαμηλή ανάλυση τα 3D γραφικά κινούνται γρήγορα αλλά στο PC έχετε μεγαλύτερη ισχύ και μάλιστα με μεγάλη (για να μην πω αχανή) διαφορά. Πάντως υπάρχουν κάποιοι τίτλοι στο PSX που είναι αξιοπρεπέστατοι.

Βαθμολογία: 82%

Το N64, που διαθέτει την πιο "σοφιστικέ" σχεδίαση, είναι και το μόνο που μπορεί να συναγωνιστεί στα ίσια το PC.

Διαθέτει δυνατότητα απεικόνισης υψηλής ανάλυσης και τα 3D γραφικά κινούνται σε γρήγορες ταχύτητες. Ομως το έντονο real-time antialiasing σε συνδυασμό με το bilinear & trilinear filtering που είναι υπερβολικά αυξημένο, δίνει μια εικόνα φλουταρισμένη και ελαφρά θολή. Πάντως είναι σίγουρα η πιο δυνατή κονσόλα της αγοράς. Βαθμολογία: 89%

Το PC είναι αναμφισβήτητα ο αρχηγός στα γραφικά, και σε ποιότητα αλλά και σε ταχύτητα. Με τους 2 επεξεργαστές για 3D της 3D/FX σε συνδυασμό με τον τρίτο επεξεργαστή της Alliance για τα 2D γραφικά, θα κάνει πολλούς κατόχους game consoles να κλαίνε με μαύρο δάκρυ (εδώ έκανε εμάς να φτάσουμε στα πρόθυρα της αυτοκτονίας). Σκεφτείτε μόνο πως το Formula 1 της Psygnosis έτρεχε σε ανάλυση 640x480 με 16bit χρώμα και ήταν κατά πολύ ταχύτερο από την έκδοση του Playstation που τρέχει σχεδόν στη μισή ανάλυση. Και ας μην μιλήσουμε για τη διαφορά στα γραφικά καλύτερα. Βαθμολογία: 100%

Σύγκριση ηχητικών δυνατοτήτων:

Εδώ τα πράγματα περιπλέκονται καθώς και τα τέσσερα συστήματα διαθέτουν σχεδόν όμοια χαρακτηριστικά. Το Saturn διαθέτει 16bit ήχο αλλά η σύνθεση είναι FM (Frequency modulation) που δεν μπορεί να συγκριθεί με τον wavetable ήχο. Σε sampling τα πάει καλύτερα αφού διαθέτει ποιότητα cd, όπως και όλα τα υπόλοιπα συστήματα. Πάντως όσο ο ήχος παίζει από το cd, η ποιότητα σε όλα τα συστήματα είναι η ίδια. Βαθμολογία: 86%

Το PSX δεν διαθέτει αξιόλογα χαρακτηριστικά στον ήχο αλλά έτσι κι αλλιώς όλοι οι τίτλοι του παίζουν από το cd-rom οπότε δεν υπάρχει πρόβλημα. Πάντως οι λίγες του δυνατότητες είναι σίγουρα μια έλλειψη αφού εφ' όσον παίζει ήχος από το cd, σημαίνει πως ο χώρος στο δισκάκι για τον κώδικα του παιχνιδιού μειώνεται δραματικά. Ευτυχώς τουλάχιστον που υπάρχει συμπίεση στον ήχο και το πρόβλημα δεν γίνεται ιδιαίτερα έντονο.

Βαθμολογία: 87%

Οι ηχητικές δυνατότητες του N64 είναι σίγουρα εντυπωσιακές. 100 κανάλια για ήχο και ειδικά εφέ (περισσότερα από το PC), wavetable synthesis (απαραίτητο αφού δεν διαθέτει cd-rom) και 16bit ήχος το κάνουν σε μερικά σημεία ανώτερο από το PC. Πάντως η έλλειψη cd-rom είναι φανερή αφού χωρίς αυτό δεν πρόκειται να ακούσετε μουσική με ρεαλιστική απόδοση, όσο καλά και αν είναι τα δείγματα ήχου που διαθέτει για το midi του. θα έπαιρνε μεγαλύτερη βαθμολογία αλλά η έλλειψη cd-rom το έκανε να χάσει μερικούς πόντους. Βαθμολογία: 92%

Η Soundblaster AWE64 είναι μια καταπληκτική κάρτα, που αν και δεν μπορεί να κάνει sampling στα 48Khz όπως το N64 (η διαφορά από τα 44,1 στα 48Khz είναι σχεδόν ανεπαίσθητη) διαθέτει τα καλύτερα δείγματα ήχου για midi και μάλιστα μπορείτε να τα αλλάξετε, ώστε να διαφοροποιηθεί η απόδοσή της. Φυσικά κάθε PC έρχεται με standard cd-rom τουλάχιστον 12απλής ταχύτητας, οπότε υπάρχει και δυνατότητα μουσικής από cd.

Σίγουρα το καλύτερο υποσύστημα ήχου, Βαθμολογία: 95%

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΗΣ ΚΑΙ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗΣ

Ενα σημείο που οι κονσόλες είναι ιδιαίτερα ευαίσθητες. Να σημειωθεί πως πολλά περιφερειακά για κονσόλες δεν υπάρχουν

στην ελληνική αγορά και πρέπει να παραγγελθούν από το εξωτερικό σε αντίθεση με τα PC που σχεδόν ότι μπορείτε να φανταστείτε θα το βρείτε στην Ελλάδα και μάλιστα ετοιμοπαράδοτο.

Ξεκινώντας με το θέμα της επέκτασης και συγκεκριμένα από το Saturn να σημειώσουμε πως ήταν η μόνη κονσόλα που μπορούσε να συνδεθεί στο Internet μέσω dial-up σύνδεσης (με το Net-link). Πάντως αυτό το θέμα ήταν μια πονεμένη ιστορία και δεν πέτυχε τελικά. Ενα σημαντικό σημείο για το Saturn είναι πως δεν χρειάζεστε cartridges για save αφού αυτή η λειτουργία είναι ενσωματωμένη. Υπάρχει βέβαια και η δυνατότητα να αγοράσετε επιπλέον μνήμη για να επεκτείνετε τις δυνατότητες save. Τα περιφερειακά που μπορεί να δεχτεί είναι τα εξής: Αναλογικό χειριστήριο, χειριστήριο για racing games με πετάλια, D-pad, Link cable, ποντίκι, πληκτρολόγιο, RFU adapter, S-video adaptor, Multitap unit, MPEG decoder. Οχι και άσχημα, αλλά σίγουρα αν αγοράσετε όλα αυτά τα περιφερειακά, τότε το κόστος ανεβαίνει κατακόρυφα.

Το Playstation από την άλλη πλευρά δέχεται cartridges μνήμης για να κάνετε save στα παιχνίδια σας, ένα περιφερειακό με το όνομα "Action replay" το οποίο χρησιμεύει στο να κάνετε hardware cheat στα παιχνίδια, και κάποια άλλα ακόμα που είναι τα εξής: Χειριστήρια (αναλογικά, pads, και γενικά ότι μπορείτε να φανταστείτε), Multi-tap, ποντίκι, Euro AV/RFU connector, Link cable. Σίγουρα είναι αρκετά. Είναι φανερή η έλλειψη και στις δύο κονσόλες κάποιου αποθηκευτικού μέσου. Και δεν εννοώ memory cartirdges αλλά για κανονική αποθήκευση σαν αυτήν που διαθέτει το Ν64. Άς τα πάρουμε ένα-ένα: Υπάρχει κατ' αρχήν το γνωστό rumble pak το οποίο συνδέετε στο χειριστήριο και σε περίπτωση που σας χτυπάνε, σας πυροβολούνε, τρακάρετε κ.λ.π. τραντάζεται και σας δίνει μια αίσθηση arcade. Δεύτερον υπάρχει το 64DD. Η συσκευή είναι ένας επαναγραφόμενος μαγνητοοπτικός δίσκος που έχει χωρητικότητα 64MB (χωρίς συμπίεση). Σε αυτόν μπορείτε να έχετε επιπλέον πίστες, έξτρα textures για κάποιο παιχνίδι, επιπλέον μουσική, και γενικά συμπεριφέρεται σαν ένας μικρός σκληρός δίσκος που μπορείτε να φυλάτε τα δεδομένα σας. Σύμφωνα με την Nintendo (το 64DD υπάρχει μόνο στην Ιαπωνία) θα δίνεται μαζί με modem για να κάνετε download από το Internet τα αρχεία για να προσθέσετε στα παιχνίδια τα στοιχεία που λέγαμε παραπάνω. Πάντως είναι άγνωστη και η τιμή του αλλά και αν τελικά θα είναι η συσκευή που η Nintendo ισχυρίζεται πως θα είναι. Αλλα περιφερειακά προς το παρόν δεν υπάρχουν (εκτός από κάποια διαφορετικά χειριστήρια) αλλά υποτίθεται πως θα βγουν στο μέλλον. Το PC τώρα απλά διαθέτει ότι περιφερειακό θέλετε. Από modem, κάρτες video, μέχρι ειδικές κάρτες που συνδέονται με ιατρικές συσκευές. Μπορείτε να προσθέσετε σκληρούς δίσκους, κάρτες ήχου και γενικά ότι θέλει η ψυχή σας. Ετσι το κόστος ενός PC κανονίζεται από εσάς και δεν παίρνετε μια συσκευή που δεν μπορείτε να επέμβετε στο hardware όπως εσείς θέλετε και ανάλογα με τις ανάγκες σας, και φυσικά ρυθμίζοντας έτσι το κόστος όπως σας βολεύει.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Κατ' αρχήν να αναφέρουμε τις τιμές: Sega Saturn - περίπου 55.000 δρχ. Sony Playstation - περίπου: 60.0000 δρχ. Nintendo 64 - περίπου: 60.000 δρχ. Το PC που είχαμε στη διάθεσή μας: 729.000

Αγχωθήκατε; Μείνατε με ανοιχτό το στόμα με τη διαφορά τιμής; Ας εξηγήσουμε λίγο τα πράγματα. Κατ' αρχήν το σύστημα που είχαμε διέθετε τα εξής: Intel Pentium 233MMX, 32MB Ram DIMM, SVGA Hercules Stingray 128/3D, Hard disk 3,6GB Ultra DMA, 17" color monitor, 40watt ηχεία με subwoofer και full tower κουτί ATX. Συνεπώς όλα αυτά κοστίζουν. Ομως ουσιαστικά τα φοβερά αποτελέσματα στα παιχνίδια τα είχαμε λόγω της κάρτας γραφικών που είχε τα δύο chip της 3D/FX. Και ουσιαστικά, για να απολαύσετε όλα αυτά τα θαυμαστά, μπορείτε να τα έχετε με πολύ μικρότερο κόστος (περίπου 300.000-350.000 δρχ). Πάλι το κόστος δεν συγκρίνεται με τις κονσόλες, γι' αυτό και η επιλογή είναι θέμα προτεραιοτήτων. Αν σκέφτεστε τη λύση "παίρνω ένα pc για να δουλεύω και μια κονσόλα για να παίζω" είναι λάθος. Ουσιαστικά για ένα PC θα δώσετε τουλάχιστον 250.000-300.000 δρχ. Αρα δίνοντας ένα ποσόν περίπου στο κόστος της κονσόλας, αγοράζετε μια κάρτα με το chip Voodoo Rush της 3D/FX και έχετε την ποιότητα παιχνιδιών που είχαμε και εμείς. Αν όμως δεν θέλετε να κάνετε άλλη δουλειά εκτός από το να παίζετε games τότε η κονσόλα μάλλον είναι η καλύτερη λύση. Εδώ να ξεκαθαρίσω κάτι. Οσα περιφερειακά και αν βγουν για τις κονσόλες, δεν πρόκειται ποτέ να φτάσουν την πολύπλευρη προσωπικότητα των PC. Είναι παιχνιδομηχανές και τίποτε άλλο. Με το PC μπορείτε να μπείτε στο Internet, να γράψετε κείμενα, να κάνετε επεξεργασία εικόνας, μοντάζ, animation, να προγραμματίστε, να εκπαιδευτείτε (με διάφορα εκπαιδευτικά πακέτα που υπάρχουν) και γενικά η λίστα δεν έχει τελειωμό. Φανταστείτε πως ακόμα και αν θέλετε να μπείτε στο Internet για να μάθετε πληροφορίες για κάποιο νέο παιχνίδι ή για κάποια tips, θα χρειαστείτε κάποιο PC αφού δεν γίνεται αυτό με καμία κονσόλα. Και τέλος τα παιχνίδια των PC είναι πολύ φθηνότερα από αυτά για τις κονσόλες, χώρια που παίρνετε και δώρο μερικά (3-4 τίτλους συνήθως μαζί με το μηχάνημα). Αρα το θέμα του κόστους μια κονσόλας τελικά είναι υποκειμενικό. Οπως είπα και πριν, πρέπει ο υποψήφιος αγοραστής να ζυγίσει τις ανάγκες του και να αποφασίσει. Κλείνοντας λοιπόν να επισημάνω πως ο σκοπός αυτού του άρθρου δεν ήταν να φανατίσει, αλλά να μας κάνει να συνειδητοποιήσουμε πως το κάθε μηχάνημα έχει πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Αν πάντως σκέφτεστε να αγοράσετε κονσόλα σκεφτείτε το εξής: οι κονσόλες διαθέτουν μια τεχνολογία που δεν είναι και ότι πιο σύγχρονο. Φανταστείτε πως το ταχύτερο cd-rom τους είναι διπλής ταχύτητας!

Η άποψη του αρχισυντάκτη

Το USER είναι βέβαια περιοδικό για PC. Πιστεύουμε όμως ότι σε αυτό το άρθρο έχουμε κάνει μια αντικειμενική σύγκριση ανάμεσα στις game-consoles και στα PC. Αν και τελικά είναι μάλλον θέμα φιλοσοφίας το τι θα επιλέξει κανείς, θα ολοκληρώσουμε δίνοντάς σας μια μικρή περίληψη των πλεονεκτημάτων και των μειονεκτημάτων της κάθε λύσης. Ας πάρουμε μια-μια τις κονσόλες:Το Ν64 είναι πράγματι πολύ εντυπωσιακό όσον αφορά τα τεχνικά χαρακτηριστικά του. Η ιστορία όμως έχει αποδείξει ότι δεν φτάνει μόνο αυτό για να επιτύχει ένα μηχάνημα. Θέλετε παραδείγματα: Sinclair QL, Acorn Archimedes, Atari TT, κλπ. Οι παλαιότεροι θα καταλάβουν... Είναι γεγονός ότι κάποιοι από τους τίτλους του, οι οποίοι μπορούσαν να συγκριθούν με αντίστοιχους σε PC format, ήταν εντυπωσιακοί. Το ζήτημα είναι όμως ότι ειδικά η συγκεκριμένη κονσόλα έχει δύο προβληματάκια όσον αφορά τους τίτλους της. Το πρώτο είναι ότι επειδή κυκλοφόρησε τελευταία από όλες τις άλλες, έχει όπως είναι φυσικό και τους λιγότερους τίτλους. Αλλά και ο ρυθμός παρουσίασης νέων τίτλων είναι πολύ αργός. Το δεύτερο προβληματάκι έχει να κάνει με τη διαφορά των cartridges (στα οποία κυκλοφορούν τα παιχνίδια του Ν64) με τα CD-ROM. Πολύ απλά, αρκετά παιχνίδια που θα βρείτε για PC αλλά και τις άλλες δύο κονσόλες δεν πρόκειται ποτέ να κυκλοφορήσουν για Ν64, επειδή δεν χωράνε στα cartridges αλλά ούτε και στο οπτικό drive που φυσικά ακόμη αναμένεται... Οπως αναφέρει και ο Νίκος Ζωγόπουλος, ο χρόνος θα δείξει ποια θα είναι η πορεία του. Θα θυμηθούμε όμως και μια άλλη θεωρία που αναπτύχθηκε στα μέσα της δεκαετίας του

'80 στην αγορά των home computers: Ενα μηχάνημα για να πουλήσει πρέπει να έχει έναν αξιοπρεπή αριθμό τίτλων αλλά για να αποκτήσει έναν αξιοπρεπή αριθμό τίτλων θα πρέπει να πουλήσει! Θα καταφέρει η Nintendo να σπάσει αυτό τον γόρδιο δεσμό και πόσους θα πείσει για αυτό;

Το Saturn τώρα είναι μια άλλη ιστορία. Το μηχάνημα είναι φανερό ότι σχεδιάστηκε για να υπάρχει η δυνατότητα εύκολης μετατροπής τίτλων από τα PC. Αν και κυκλοφόρησε πρώτο από τις άλλες κονσόλες, δεν κατάφερε να βρει την ανταπόκριση που περίμενε η SEGA. Τώρα εδώ θα μπορούσαμε να αναφέρουμε ότι η SEGA κατηγόρησε τη Sony για διάφορες τεχνικές Marketing που χρησιμοποίησε η τελευταία, αλλά τι τα θέλετε, ότι έγινε, έγινε. Είναι επίσης γεγονός ότι έχει να παρουσιάσει μια πολύ πλούσια βιβλιοθήκη από τίτλους αλλά δυστυχώς πολλοί από αυτούς είναι μέτριας ποιότητας. Φυσικά και πάλι υπάρχουν αρκετοί πολύ καλοί τίτλοι, περισσότεροι ας πούμε αυτή τη στιγμή από το N64. Επίσης πρέπει να αναγνωρίσουμε ότι η ποιότητα των τίτλων που κυκλοφορούν τελευταία έχει ανέβει κατακόρυφα. Α, να μην ξεχάσουμε και το NetLink. Τι είναι αυτό; Είναι ένα που επιτρέπει τη σύνδεση του Saturn με το Internet. Πού 'ντο; Για να είμαι ειλικρινής προσωπικά έχω δει ένα κομμάτι, δηλαδή το περιφερειακό είναι έτοιμο. Το γιατί δεν κυκλοφορεί είναι ένα άλλο ζήτημα. Τέλος πάντων, είναι γεγονός ότι η SEGA δεν μέτρησε την αγορά σωστά. Δείχνει διατεθειμένη να κάνει κάποιες σωστές κινήσεις αλλά μάλλον τα μεγάλα αφεντικά της έχουν αντιληφθεί ότι είναι πια αργά. Οχι, μην νομίζετε ότι η κονσόλα και οι κάτοχοί της θα εγκαταλειφθούν, το αντίθετο. Δείχνει τώρα να περνάει μια δεύτερη νεότητα! Απλά ξέρουν πια ότι το Saturn δεν θα αποκτήσει τα πρωτεία στην αγορά και έτσι θα ρίξουν το βάρος στη νέα κονσόλα τους που θα προσπαθήσουν να κυκλοφορήσουν πρώτα από τις άλλες εταιρείες. Το Playstation τώρα είναι γεγονός ότι έχει κάνει τη μεγάλη έκπληξη. Η Sony, αν και πρωτάρα στον χώρο των παιχνιδομηχανών, έκανε όλες τις σωστές κινήσεις. Εδωσε τη δυνατότητα στους προγραμματιστές να εκμεταλλευτούν πλήρως τις δυνατότητες της κονσόλας και εξαγόρασε μια πολύ γνωστή εταιρεία δημιουργίας παιχνιδιών, την Psygnosis, αντισταθμίζοντας έτσι τη δική της έλλειψη εμπειρίας. Το αποτέλεσμα όλων αυτών των κινήσεων είναι ευδιάκριτο: Είναι πρώτη σε πωλήσεις και διαθέτει περισσοτέρους τίτλους από τις άλλες παιχνιδομηχανές. Επίσης η Sony αποφάσισε να "χτυπήσει" και με μια ακόμη κίνηση, το Yaroze. Οπως ήδη θα διαβάσατε, πρόκειται για ένα ειδικό μοντέλο του Playstation που επιτρέπει στον κάτοχό του να φτιάξει προγράμματα για την κονσόλα. Φυσικά εδώ υπάρχουν κάποιες ενστάσεις. Πρώτον, δεν μπορεί κάποιος με το Yaroze να φτιάξει ένα πλήρες πρόγραμμα καθώς περιορίζεται σε λίγα MB. Δεύτερον χρειάζεται και ένα PC (αχά!) για να γράψετε το πρόγραμμα. Τρίτον κοστίζει πολύ περισσότερο από ένα PC, ακόμη και από το "θηρίο" που παρουσιάζουμε στις σελίδες μας. Η κίνηση της Sony όμως είναι πολύ σωστή καθώς έτσι προσελκύει ακόμη περισσότερους προγραμματιστές και κάνει την αρχιτεκτονική του Playstation ακόμη πιο ανοικτή. Οτι δηλαδή συνέβαινε μόνο με τα PC. Φυσικά και η Sony δεν πάει πίσω όσον αφορά την κατασκευή μιας νέας κονσόλας. Προς το παρόν πάντως απολαμβάνει την επιτυχία του Playstation και συνεχίζει να ισχυροποιείται. Από την άλλη μεριά έχουμε τα PC. Πιστεύω κατ' αρχάς ότι με το μοντέλο που στο άρθρο αυτό, δεν μπορεί κανείς να υποστηρίξει ότι τα PC υστερούν σε τεχνικά χαρακτηριστικά και δυνατότητες από τις κονσόλες όσον αφορά τα παιχνίδια. Εδώ βέβαια τίθεται και το μοναδικό μειονέκτημα των PC: το κόστος. Οπως γράφουμε παραπάνω, το συγκεκριμένο PC είναι ίσως εξεζητημένο. Γιατί π.χ. η 17" έγχρωμη οθόνη του κοστίζει από μόνη της γύρω στις 170.000 δραχμές. Γιατί η κάρτα γραφικών δεν είναι σχεδιασμένη μόνο για παιχνίδια αλλά και για video editing (φανταστείτε ότι έχει ακόμη και έξοδο S-VHS). Γιατί μόνο το σύστημα ηχείων-subwoofer-ενισχυτή κοστίζει όσο μια κονσόλα. Ενα σύστημα PC με τιμή 300.000 δρχ, θα έφτανε και θα περίσσευε για να ξεπεράσει μια κονσόλα, και αυτή την τιμή πρέπει να έχετε υπ' όψιν σας προτού ξεκινήσετε τη σύγκριση. Τι παραπάνω λοιπόν σας προσφέρει το PC; Πολύ μεγαλύτερη ποικιλία παιχνιδιών! Η Sony μιλάει για 330 τίτλους, ποιος μπορεί να καθίσει να μετρήσει στο PC; Η μέση τιμή των τίτλων για κονσόλες είναι περίπου 5.000 δρχ πιο ακριβή από την αντίστοιχη μέση τιμή των τίτλων για PC. Και μιλάμε για τους νέους τίτλους φυσικά. Οι παλιοί τίτλοι είναι προφανώς πολύ πιο φτηνοί. Η Sony πρόσφατα ξεκίνησε ένα πρόγραμμα διάθεσης των παλαιότερων τίτλων της σε μικρότερη τιμή. Δεν νομίζω όμως να ξεκινήσει σύντομα και τις συλλογές παιχνιδιών, όπως θα βρίσκατε π.χ. στο PC συλλογή 10 πολύ καλών τίτλων, ενός έτους, στην τιμή ενός καινούριου παιχνιδιού. Σε οποιοδήποτε κατάστημα κι αν αγοράσετε ένα PC είναι σίγουρο ότι θα πάρετε κάποιους τίτλους δωρεάν. Πολλαπλασιάστε τον αριθμό τους επί 15.000 και προσθέστε τον στην τιμή της κονσόλας που θα αγοράσετε! Αν ψάχνετε για shareware τίτλους ίσως βρείτε πέντε-έξι στο Playstation και πέντε-έξι (χιλιάδες!) στο PC. Κι αν τα demos έρχονται με το σταγονόμετρο για τα Saturn και Playstation (ουχί για N64) διάθεση και χρόνο πρέπει να έχετε να τα φορτώνετε στο PC σας! Μήπως θα θέλατε να παίζετε όταν στην τηλεόραση έχει την αγαπημένη σαπουνόπερα της οικογένειας; Το PC έχει τη δική του οθόνη, έστω 14" στο σύστημα των 300.000. Οπως έχει και σκληρό δίσκο για να σώζετε όσα παιχνίδια τραβάει η ψυχή σας χωρίς να αγοράσετε επιπλέον τίποτε! Εντάξει, πρέπει να είμαστε ακριβοδίκαιοι, οι κονσόλες έχουν κι αυτές τα πλεονεκτήματά τους. Δεν χρειάζεται να κάνετε επιπλέον ρυθμίσεις κάθε φορά που φορτώνετε ένα παιχνίδι, δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για ασυμβατότητες και δεν πρέπει να κάνετε αναβαθμίσεις. Βάζετε το CD ή το Cartridge και παίζετε. Αλλά ακόμη και αν δεχτούμε ότι σε ένα διάστημα 4 ετών θα πρέπει να κάνετε σε ένα PC αναβαθμίσεις ισάξιες της αρχικής του αξίας, αντίστοιχα στο ίδιο διάστημα θα έχει εμφανιστεί μια νέα κονσόλα που θα παραγκωνίσει αυτήν την οποία κατέχετε. Αν θέλετε να τρέχετε τα νέα, φοβερότερα παιχνίδια θα πρέπει να ξαναγοράσετε μια άλλη κονσόλα. Αν όχι, κρατάτε την παλιά σας. Αντίστοιχα μπορείτε να κρατήσετε και το παλιό σας PC, χωρίς αναβαθμίσεις! Φανταστείτε δε ότι ακόμη δεν έχουμε αναφερθεί σε όλα τα υπόλοιπα πράγματα που μπορείτε να κάνετε με το PC αλλά όχι με την κονσόλα. Για να γλιτώσω χρόνο, μελάνι και τις υπόλοιπες σελίδες του περιοδικού, δεν θα το κάνω! Οπως επίσης δεν μπορώ να αντιπαρατεθώ και στο ανώτερο επιχείρημα υπέρ των κονσολών: ταιριάζουν λίγο-πολύ στο σαλόνι, πάνω από το video ή δίπλα στο στερεοφωνικό! Είναι πιο εύκολο να βγουν από τη θέση τους όταν έχετε επίσκεψη από μια φιλική παρέα ή όταν έχετε λίγο χρόνο στη διάθεσή σας πριν τη βραδινή έξοδο. Είναι τέλος πάντων πιο "παιχνιδιάρικες". Τέλος θα σας δώσουμε κι εμείς μια συμβουλή, αντίστοιχα με τον αγαπητό αρχισυντάκτη του Playstation Magazine: Αν για σας τα παιχνίδια είναι μια σοβαρή υπόθεση, η επιλογή είναι PC, αν απλά "παίζετε", έχετε τρεις επιλογές!

Ευχαριστούμε το κατάστημα υπολογιστών ΠΛΑΙΣΙΟ, για την προσφορά του υπολογιστή ώστε να μπορέσουμε να ολοκληρώσουμε το άρθρο αυτό.

Χρήστος Γληγόρης
Αρχισυντάκτης



Lands of lore 2: Guardians Of Destiny

του Αντώνη "The Ace" Μαρίνου

HOUSE: WESTWOOD

FORMAT: PC CD-ROM

REQUIREMENTS: Pentium 90MHz, 16MB RAM, SVGA 1MB, 2X CD-ROM, 100 MB HD

ΔΙΑΘΕΣΗ: PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Best RPG so far...

ΓΡΑΦΙΚΑ...........92%
ΗΧΟΣ..................95%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......95%
ΑΝΤΟΧΗ 96%

ΓΕΝΙΚΑ: 95%

Σχεδόν μετά 3 χρόνια από την πρώτη παρουσίαση του πρώτου LANDS OF LORE στους αδημονούντες gamers ανά την επικράτεια, η WestWood επιστρέφει δυναμικά στον χώρο των RPGs, δίνοντάς μας το εξαιρετικό LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY. Τι περιμέναμε, και τι τελικά πήραμε από το δεύτερο "επεισόδιο" του πολύ καλού πρώτου παιχνιδιού;

Στο πρώτο παιχνίδι LANDS OF LORE, ήσασταν ένας εκ των τριών υπαρχόντων χαρακτήρων (ένας εκ των οποίων ήταν ο Luther), και προσπαθούσατε να βοηθήσετε τον καλό βασιλιά Richard του κάστρου Gladstone. Οπως αργότερα ανακαλύπτατε, υπεύθυνος για όλα τα δεινά που είχαν πέσει στη χώρα ήταν η "μητέρα" σας Scotia, την οποία έπρεπε τελικά να αντιμετωπίσετε, έτσι ώστε να επαναφέρετε την ειρήνη στο κάστρο αλλά και στη χώρα.

Το πρώτο LOL ήταν ένα κλασικό -για την εποχή- RPG, με αρκετά ενδιαφέροντα καινούρια στοιχεία, τα οποία το έφερναν αρκετά μπροστά από τα υπόλοιπα RPG που προσπαθούσαν εκείνη την εποχή να κερδίσουν μερικά MB χώρου στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή σας (δεν συμπεριλαμβάνω σε αυτά τα RPG τα παιχνίδια Ultima Underword, γιατί αυτά ήταν -και παραμένουν- πολύ μπροστά από την εποχή τους). Το πρώτο "επεισόδιο" είχε πολύ καλά γραφικά, μια σχετικά καλή και λεπτομερή μηχανή RPG (με όχι και τόσο πολλά στατιστικά), μπόλικα levels, αλλά κυρίως "κινηματογραφική" πλοκή και εξαιρετική ιστορία. Σχεδόν ταυτόχρονα με την παρουσίαση του πρώτου LOL, η Westwood "άφησε" να διαρρεύσει στον ειδικό τύπο ότι είχε ήδη ξεκινήσει τις ενέργειες για τη δημιουργία του δεύτερου "επεισοδίου", δηλαδή του LANDS OF LORE 2, το οποίο φυσικά -όπως κάθε παιχνίδι της Westwood- θα ήταν μια τεράστια βελτίωση σε σχέση με τον προκάτοχό του.

Τώρα, 3 χρόνια μετά, το LANDS OF LORE 2 -ή αλλιώς GUARDIANS OF DESTINY- έχει φτάσει στους υπολογιστές μας, και ισχυρίζεται ότι είναι απολύτως έτοιμο όχι μόνο να τα βάλει με τα υπόλοιπα RPGs που υπάρχουν ή που φαίνονται στον ορίζοντα (και είναι πάρα πολλά αυτά, πιστέψτε με!), αλλά και να σας κάνει να το "ερωτευτείτε", αναγκάζοντάς σας σχεδόν να εντρυφήσετε στις ενδότερες μυχές του gameplay του.

Μήπως σας βρίσκεται κανένας NINJA υπολογιστής;

Ας ξεκινήσουμε με τις αλλαγές στο δεύτερο παιχνίδι σε σχέση με το πρώτο, που μπορεί κανείς να παρατηρήσει με την πρώτη ματιά. Κατ' αρχήν, το παιχνίδι ξέφυγε τελείως από τα περίπου 25MB που ήταν το πρώτο LOL, και έχει φτάσει τα 4 CDs (σχεδόν 2.5GB!!), αφού μέσα σε αυτά, εκτός της τεράστιας περιοχής παιχνιδιού, περιέχονται και μερικές ώρες Videos, τα οποία χρησιμοποιούνται για να δείχνουν τις μεταβάσεις από περιοχή σε περιοχή, τα σημαντικά γεγονότα του παιχνιδιού, διάφορα hints για τον ρόλο των διαφόρων χαρακτήρων κ.α. Γενικά, ενώ το πρώτο LOL μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ένα πολύ καλό RPG για PC, το GUARDIANS OF DESTINY δεν μπορεί παρά να χαρακτηριστεί ως μια "σχεδόν κινηματογραφική εμπειρία", παρά το γεγονός ότι οι ηθοποιοί που έχουν χρησιμοποιηθεί είναι παγκοσμίως άγνωστοι.

Αλλα πράγματα που έχουν αλλάξει; Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού, αφού πλέον οι SVGA αναλύσεις χρειάζονται μεγάλους Pentiums, πολλά MB μνήμης και SVGA κάρτες γραφικών, ενώ οι 16bit κάρτες ήχου, τα πολλά MB ελεύθερου σκληρού δίσκου, το γρήγορο CD-ROM drive, αλλά και οι γενικότερα υψηλές προδιαγραφές του υπολογιστή σας είναι σχεδόν εκ των ουκ άνευ. Βέβαια, μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι σε απλή VGA ανάλυση με ανεκτό frame rate ακόμα και



αν έχετε κάποιον σχετικά ταπεινό υπολογιστή, αλλά τότε το παιχνίδι χάνει πολύ μεγάλο μέρος από τη λάμψη του.

Τι γίνεται όμως με το παιχνίδι;

Αφού λοιπόν διαβάσετε το μικρό κουτάκι με τις απαιτήσεις του παιχνιδιού, και αποφασίσετε ότι ο υπολογιστής σας είναι σε θέση να τα βγάλει πέρα, παίρνετε το GUARDIANS OF DESTINY και το εγκαθιστάτε στον σκληρό σας δίσκο (παραπάνω από 100MB αναγκαία). Επιλέγετε New Game και... Τι θα δείτε, και κατά πόσο αυτά που θα δείτε δικαιολογούν τη σχεδόν θριαμβευτική εισαγωγή που κάναμε στην αρχή του review;

Το παιχνίδι είναι μεν RPG, αλλά χρησιμοποιεί την τόσο γνωστή πλέον σε όλους μας προοπτική τύπου-DOOM, αξιοποιώντας στο έπακρο την 3D μηχανή που ανέπτυξε η Westwood ειδικά για το GUARDIANS OF DESTINY. Ακόμα και σε SVGA, ένας καλός MMX Pentium μπορεί να βγάλει 25-30 fps με τέλειο scrolling. Και προσοχή: δεν μιλάμε για κάποιο απλό shoot'em up (όπως τα δεκάδες που έχουν γεμίσει τελευταία τον χώρο), αλλά για ένα πλήρες RPG, όπου υπάρχουν εκατοντάδες υπολογισμοί που πρέπει να γίνονται ανά πάσα στιγμή για τον υπολογισμό των αντιδράσεων των NPC, για την αποτελεσματικότητα των χτυπημάτων, για την επιτυχία ή αποτυχία των πραγματοποιούμενων spells κ.α. Βέβαια, το GUARDIANS OF DESTINY δεν είναι τόσο πολύ "3D" όπως π.χ το QUAKE, το JEDI KNIGHT ή το DUKE NUKEM FOREVER (αφού π.χ οι χαρακτήρες που συναντάτε είναι απλά 2D bitmaps και όχι 3D μοντέλα), αλλά δεν παύει να είναι κατά πολύ πιο πολύπλοκο και "βαρύ" παιχνίδι.

Το interface του παιχνιδιού είναι σχεδόν ίδιο με το προηγούμενο παιχνίδι -με τις απαραίτητες φυσικά αλλαγές: το inventory έχει γίνει λίγο πιο εύχρηστο (αλλά παραμένει περιορισμένης χωρητικότητας), το control panel έχει μεταφερθεί στο δεξί μέρος της οθόνης (αντί για το κάτω), αλλά κατά τα άλλα οποιοσδήποτε έχει παίξει το πρώτο LOL θα νιώσει "σαν το σπίτι του" στο δεύτερο παιχνίδι.

Ακόμα όμως και κάποιος εντελώς άσχετος με το LOL, ή ακόμα και με τα RPGs γενικότερα, δεν θα έχει κανένα απολύτως πρόβλημα με τον χειρισμό του GUARDIANS OF DESTINY. Βέβαια, η απλοϊκότητα του interface έχει και τα μειονεκτήματά της. Προς το τέλος του παιχνιδιού θα πρέπει με κάποιον τρόπο να ξέρετε τι σας περιμένει, έτσι ώστε να είσαστε προετοιμασμένοι κατάλληλα (αφού οι πολύ γρήγορες αλλαγές



στην κατάσταση εξοπλισμού του Luther δεν είναι και πολύ εύκολες).

Είπαμε για τα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, είπαμε για το εύχρηστο και φιλικό interface, τι απομένει να πούμε; Μα φυσικά το story αλλά και το gameplay του παιχνιδιού. Όσον αφορά το story του GUARDIANS OF DESTINY, πάει κάπως έτσι: Εσείς παραμένετε ο Luther, γιος της Scotia, ο οποίος όμως έχει φυλακιστεί μετά από κάποιες δυσφημιστικές διαδόσεις που κυκλοφόρησαν στο Gladstone (και οι οποίες έχουν να κάνουν με την κατάρα που σας έριξε η μάνα σας Scotia λίγο πριν πεθάνει). Η κατάρα αυτή σας αναγκάζει να μεταμορφώνεστε με εντελώς τυχαίο τρόπο και σε εντελώς τυχαίες χρονικές στιγμές είτε σε σαύρα (Lizard) είτε σε αρκετά δυνατό, ψηλό και σχεδόν άτρωτο τέρας (Beast).

Αυτή ακριβώς η κατάρα είναι τόσο το μαρτύριό σας, όσο και η αιτία για την οποία καταφέρνετε τελικά να αποδράσετε (μεταμορφώνεστε σε Beast και εξουδετερώνετε τους φρουρούς, ενώ μετά μεταμορφώνεστε σε Lizard και περνάτε σχεδόν απαρατήρητοι μέχρι το εξωτερικό του κάστρου). Από εδώ θεωρητικά ξεκινάει το παιχνίδι. Και λέω θεωρητικά, γιατί τα πρώτα 2 levels του παιχνιδιού είναι ειδικά σχεδιασμένα για να σας εξοικειώσουν με το interface του παιχνιδιού, ενώ πρακτικά το πραγματικό "πανηγύρι" αρχίζει αφού συναντήσετε τον Draracle

(ένας εκ των Ancients), ο οποίος θα σας πει ότι τελικός σας στόχος δεν είναι να διώξετε την κατάρα από πάνω σας (όπως νομίζατε εσείς), αλλά να κατατροπώσετε τον Belial (ο δεύτερος εκ των Ancients που βρίσκεται στη δική σας διάσταση), κάτι το οποίο μπορείτε να κάνετε μόνο εσείς, ακριβώς λόγω της κατάρας που κουβαλάτε.

Ξεκινάτε λοιπόν, προχωρώντας μέσα από ένα πολύ ομαλό, όμορφο και άψογα κινούμενο 3D περιβάλλον, κοιτώντας πάνω, κάτω, αριστερά και δεξιά, μεταμορφωνόμενοι τυχαία (μέχρι κάποιο σημείο) σε σαύρα ή σε τέρας, συναντώντας διάφορους χαρακτήρες, εκπληρώνοντας διάφορες μικροαποστολές, μαζεύοντας όπλα, πανοπλίες και άλλα "εξαρτήματα", και γενικότερα προσπαθώντας να καταλάβετε τι γίνεται, και πως θα μπορέσετε να κατατροπώσετε τον Belial. Οι προσπάθειές σας θα σας οδηγήσουν από το Huline Temple (προς την κατεύθυνση του οποίου έχει δείξει ο Draracle) στα Ancient Ruins, στο Dracoid City, στο Ruloi Citadel, και τελικά στα έγκατα της τεράστιας "μητέρας-αράχνης" η οποία πρόκειται να "γεννήσει" τον Belial. Το παιχνίδι έχει περίπου 25 level, χωρισμένα ανά 2-3 σε "κτίρια" ή "περιοχές" (όπως π.χ Huline Temple, Dracoid City, Savage Jungle κ.α).

Κατά την πορεία σας θα συναντήσετε -εκτός των εχθρών σας- ουκ ολίγους χαρακτήρες, οι οποίοι είτε θα σας βοηθήσουν ανιδιοτελώς, είτε θα προσφέρουν τις υπηρεσίες τους για κάποιο αντάλλαγμα. Κάθε αντάλλαγμα συνήθως αποτελεί και μια υπο-αποστολή, την οποία πρέπει να εκπληρώσετε για να συνεχίσετε το παιχνίδι. Μερικές αποστολές είναι εντελώς επιμορφωτικού χαρακτήρα (για να αποκτήσετε κάποιο καλό όπλο, ή για να πάρετε κάποιο γενικότερα χρήσιμο αντικείμενο), ενώ μερικές άλλες είναι απολύτως απαραίτητες για τη συνέχιση του παιχνιδιού. Οπως είναι φυσικό, οι τυχαίες μεταμορφώσεις σας σας εμποδίζουν ή σας βοηθούν, προσθέτοντας έτσι ένα πολύ σημαντικό στοιχείο στο gameplay του LOL:GoD.

Κάπως έτσι έχει λοιπόν η κατάσταση με το LANDS OF LORE: GUAR-DIANS OF DESTINY. Ενα πολύ δυνατό RPG, με εκπληκτικά γραφικά (γνωστή η Westwood σε αυτόν τον τομέα), πολύ καλή και δυνατή 3D μηχανή, εξαιρετική ιστορία και πλοκή, υπέροχα videos, πολλά levels, όπλα και αντικείμενα, μπόλικη αλληλεπίδραση με NPC, αλλά και το μοναδικό στοιχείο της τυχαίας μεταμόρφωσης, το οποίο είναι σίγουρα και το στοιχείο που το κάνει να ξεχωρίζει από τον "σωρό". Πως το βρήκα εγώ τελικά; Ρίξτε μια ματιά στην τελική βαθμολογία και θα καταλάβετε!







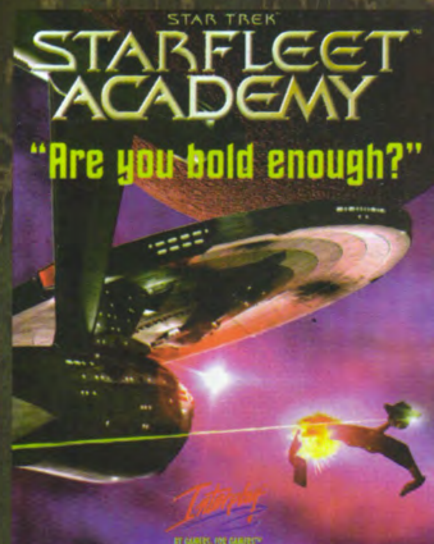
DIONIC S.A.
POWER SYSTEMS
ΝΤΙΟΝΙΚ ΑΝΩΝΥΜΗ ΕΤΑΙΡΕΙΑ

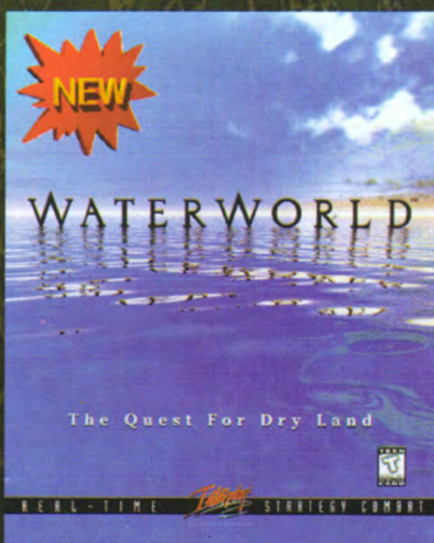
Enter The Amazing World Of Digital Entertainment

Interplay™

- PC Hardware
- Multimedia
- PC Titles
- CD Recorders
- CD-R Media
- CD-R Duplication
- M/O Devices
- CD-R Networking
- Jukeboxes
- DVD









ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ : ΝΤΙΟΝΙΚ Α.Ε
Βελβενδού 14 , Αθήνα , ΤΚ 113 63 , Τηλ : 82.13.506 , Fax : 88.20.606



The Lost World: Chaos Island

της Μαρίας Χρυσοχού

HOUSE:
DREAMWORKS INTERACTIVE

FORMAT:
Win 95 CD-ROM

REQUIREMENTS:
Pentium, 4x CD - ROM, 8 MB RAM, 20 HD

ΔΙΑΘΕΣΗ:
MICROSOFT HELLAS

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Ατμοσφαιρικότατο

ΓΡΑΦΙΚΑ...........85%
ΗΧΟΣ..................80%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......88%
ΑΝΤΟΧΗ............88%

ΓΕΝΙΚΑ: 85%



***Ε**στω κι αν βρείτε σε ευκαιρία το ταξίδι στο νησί του Χάους, μην το κάνετε! Σας προτείνουμε λοιπόν να μείνετε πίσω από τις οθόνες σας -και την ασφάλεια που σας παρέχουν- και να "επισκεφτείτε" το περιπετειώδες νησί μέσω του νέου τίτλου της DreamWorks Interactive, The Lost World: Chaos Island. Πρόκειται για ένα arcade στρατηγικής, που σας ξεναγεί αρχικά στο γνωστό από την ταινία πάρκο δεινοσαύρων, με τη διαφορά ότι εκτός από επισκέπτες, θα βρεθείτε αντιμέτωποι με διάφορα πλάσματα που δεν θα είχαν καμία αντίρρηση να σας καταπιούν αμάσητους!*

Και σαν να μην μας έφτανε η αγριότητα της φύσης, έχουμε και τους ανθρώπους κυνηγούς -εξίσου άγριους- οι οποίοι κυνηγούν και εσάς και τους δεινόσαυρους. Το καλό είναι ότι έχετε στη διάθεσή σας πέντε διαφορετικούς συνεργάτες μέλη, ο κάθε ένας αυθεντία στον τομέα του και επιπλέον αρκετούς βοηθούς. Σκοπός σας είναι να επιβιώσετε μέσα στο πάρκο- τρόμος και να εκπληρώσετε τις 12 επικίνδυνες αποστολές που σας ανατίθενται. Για να το κατορθώσετε αυτό, χρειάζεται να μελετάτε τις κινήσεις σας, να εκτρέφετε δεινοσαύρους προς όφελός σας και να κατασκηνώνετε σε ασφαλή σημεία. Το παιχνίδι επίσης διαθέτει tips τα οποία σας βοηθούν στις κινήσεις σας αλλά και χρήσιμες πληροφορίες. Τα μέλη της αποστολής έχουν δανειστεί τους χαρακτήρες τους από τους ηθοποιούς της ομώνυμης ταινίας. Ο κάθε ένας από αυτούς είναι -όπως είπαμε παραπάνω- αυθεντία στον τομέα τους και μπορούν να ανταποκριθούν ξεχωριστά σε κάθε περίπτωση. Ας τους δούμε όμως από κοντά: ο Ian Malcolm είναι διαπρεπής μαθηματικός και οραματιστής. Ενθερμός υποστηρικτής της θεωρίας του Χάους, επιλέχθηκε σε αυτή την αποστολή ως ειδικός σε παλαιοντολογικές μορφές ζωής. Ο Nick van Owen είναι βραβευμένος φωτογράφος, του οποίου το επάγγελμα τον έφερε σε επαφή με πολλούς πολιτισμούς σε όλο τον κόσμο. Στο ενεργητικό του συμπεριλαμβάνονται αρκετές περιπτώσεις στις οποίες αντέδρασε με τόλμη, χρησιμοποιώντας στρατηγική μελέτη και μεθόδους ενέδρας. Ο Eddie Carr είναι ειδικός στις τηλεπικοινωνίες και τα ηλεκτρονικά. Η δυνατότητά του να μεταφέρει μεγάλη ποσότητα προμηθειών, να κτίζει και να επιδιορθώνει εγκαταστάσεις, τον κάνει πολύτιμο για την αποστολή. Η Sarah Harding που είναι διακεκριμένη παλαιοντολόγος, αφιέρωσε το μεγαλύτερο μέρος της καριέρας της στη μελέτη των σαρκοβόρων της Αφρικής. Αυτός είναι και ο λόγος που την κάνει το ταχύτερο μέλος της αποστολής, αλλά και αυθεντία στην κατανόηση της συμπεριφοράς των άγριων ζώων. Η Kelly Curtis είναι το μικρότερο μέλος της αποστολής, δηλαδή 12 ετών και κόρη του δρ. Malcolm. Διαθέτει εξαιρετική ταχύτητα, λόγω της ενασχόλησής της με τη γυμναστική και αγαπάει τα ζώα. Είναι πολύτιμη γιατί είναι γρήγορη. Και τέλος έχουμε τους βοηθούς, οι



οποίοι έχουν εθελοντικά προσφερθεί, προκειμένου να συμμετάσχουν σε μία περιπέτεια. Καλό είναι να χρησιμοποιεί κανείς το κατάλληλο μέλος για κάθε ενέργεια, εφόσον ο καθένας από αυτούς έχει ιδιαίτερα χαρακτηριστικά όπως ταχύτητα, αντοχή, επινόηση ή πρόγνωση. Η περιπέτεια λοιπόν ξεκινάει με την πρώτη αποστολή, που είναι αρκετά απλή και μας μαθαίνει περισσότερο το περιβάλλον και τις ιδιορρυθμίες του. Η Sarah δεν βρίσκεται μαζί μας από την αρχή αλλά τη βρίσκουμε κατά τη διάρκεια της πρώτης αποστολής. Η ατμόσφαιρα έχει ως εξής: έχετε ήδη μαζί σας αρκετές προμήθειες, που σας επιτρέπουν να κτίσετε μία κατασκήνωση. Χτίζετε την κατασκήνωση και μετά μπορείτε να καλέσετε για συνεργασία οποιοδήποτε άλλο μέλος της αποστολής, κάνοντας διπλό κλικ επάνω στην κατασκήνωση. Η κίνησή σας γίνεται μέσω χάρτη, τον οποίο συμβουλεύεστε για να βρείτε τις ανεξερεύνητες ακόμα περιοχές. Πρέπει να προσέχετε τους κυνηγούς, (οι οποίοι εμφανίζονται στον χάρτη με κόκκινη κουκκίδα) και φυσικά τους δεινόσαυρους, εφόσον και οι δύο μπορούν να σας τραυματίσουν και να σας κάνουν να χάσετε ενέργεια. Τα γραφικά της ζούγκλας είναι εκπληκτικά. Βλέπετε τον εαυτό σας να κινείται πάνω σε γέφυρες, κατά μήκος ποταμών, ενώ έντονη είναι η αίσθηση της αληθοφάνειας. Το μόνο που ίσως λείπει από το παιχνίδι, είναι ο ρεαλιστικός ήχος της ζούγκλας αλλά αυτό πιθανά συμβαίνει, επειδή το παιχνίδι δίνει περισσότερο βάρος στη μελέτη και τη στρατηγική παρά στην αναπαράσταση και το adventure στοιχείο. Καλό θα ήταν όμως να υπήρχε ανάλογος με την εικόνα ήχος. Ο χειρισμός είναι πολύ απλός και γίνεται μέσω του mouse. Το menu της έναρξης, εμφανίζει ένα "παλαιολιθικού ύφους" interface, από το οποίο μπορείτε να φορτώσετε, να παίξετε ή να εγκαταλείψετε το παιχνίδι. Επιλέγοντας το play ξεκινάτε την περιπέτειά σας, διαλέγοντας ανάμεσα σε εύκολο, μέτριο ή δύσκολο. Μπορείτε ακόμα να συμβουλευτείτε το guided tour, μία γρήγορη ανασκόπηση της κατάστασης πριν αναλάβει η αποστολή. Ακόμα, σας εξηγεί πως να κινείστε στο νησί, πως να χτίσετε τις κατασκηνώσεις, πως να συλλέγετε προμήθειες κ.α. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορείτε να καλέσετε το options (που είναι συνεχώς ενεργό στην οθόνη σας) και να δείτε τους στόχους της αποστολής, χρήσιμα tips, να ρυθμίσετε τον ήχο, τη μουσική ή την ταχύτητα του παιχνιδιού, να φορτώσετε κάποια αποστολή, να σώσετε ή να ξεκινήσετε από την αρχή. Έχετε τη δυνατότητα να "κτίσετε" διάφορες εγκαταστάσεις, όπως θα δείτε, αλλά αυτές απαιτούν προμήθειες, τις οποίες πρέπει να συλλέγετε, κατά τη διάρκεια των αποστολών. Οι δεινόσαυροι μπορούν να εργαστούν προς όφελός σας, εάν τους εκκολάψετε προσωπικά! Τι περιμένετε λοιπόν για να ξεκινήσετε αυτήν την πολλά υποσχόμενη περιπέτεια;









Chessmaster 5500

του Αντώνη
"The Ace" Μαρίνου

HOUSE: Mindscape

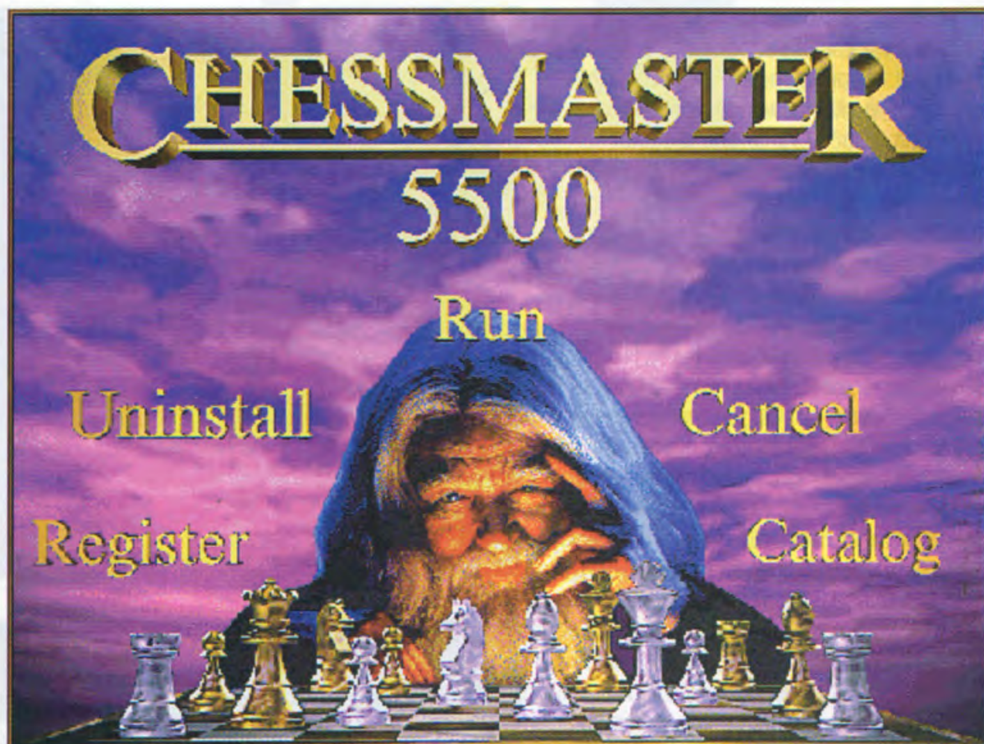
FORMAT: PC CD-ROM

REQUIREMENTS: Windows 95, 16MB RAM, 2X CD-ROM

ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Το καλύτερο έγινε ακόμα καλύτερο!

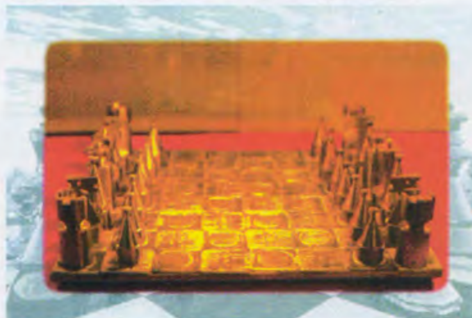
ΓΡΑΦΙΚΑ...........89%
ΗΧΟΣ.................95%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......96%
ΑΝΤΟΧΗ............99%
ΓΕΝΙΚΑ: 96%



Επίδοξοι Waitzkies, Kasparovs, Fishers και Karpovs, ετοιμαστείτε! Ισως το καλύτερο "παιχνίδι" σκακιού έφθασε, και είναι σε θέση να σας κάνει να ξεχάσετε τον Deep Blue! Διαβάστε παρακάτω και θα καταλάβετε.

Σχεδόν από την πρώτη μέρα που εμφανίστηκαν οι προσωπικοί υπολογιστές, άρχισαν οι προσπάθειες για κατασκευή "παιχνιδιών" που να παίζουν σκάκι. Για παράδειγμα υπήρχαν "παιχνίδια" σκακιού στον Spectrum, στον Commodore, στους πρώτους Atari, και φυσικά στους Amiga και Atari ST, ενώ όλοι οι PCs έχουν να δείξουν αρκετά "παιχνίδια" σκακιού.

Οπως είναι λογικό, με τόσα χρόνια σε εξέλιξη, θα μπορούσε να περιμένει κανείς ότι τώρα πλέον τα "παιχνίδια" σκακιού θα πρέπει να είναι εξαιρετικά. Και αν κοιτάξουμε το CHESSMASTER 5500, εύκολα θα πειστούμε για την αλήθεια της παραπάνω υπόθεσης. Ενα "παιχνίδι" σκακιού που, αν και δεν επαναπροσδιορίζει τον όρο "computer chess game", εν τούτοις αποτελεί την καλύτερη μέχρι στιγμής προσπάθεια στον χώρο αυτό.



Οπως θα παρατηρήσατε, μέχρι στιγμής έχω τοποθετήσει τη λέξη "παιχνίδι" σε εισαγωγικά, ακριβώς γιατί το CHESSMASTER 5500 δεν είναι απλώς ένα παιχνίδι, αλλά ένα ολοκληρωμένο σύστημα εκμάθησης σκακιού, το οποίο μπορεί να ρυθμιστεί κατά χιλιάδες τρόπους, ενώ μπορεί να προσφέρει έναν αξιόλογο αντίπαλο τόσο στη μικρή σας αδελφή που μόλις τώρα ξεκινάει να μαθαίνει σκάκι, έως και στον πιθανό αυριανό Master. Το CM 5500 αποτελεί μια εξέλιξη του προηγούμενου CM 5000, και είναι ίσως το πιο δυνατό "εμπορικό" πρόγραμμα που κυκλοφορεί (εξαιρώντας φυσικά τα εξειδικευμένα προγράμματα και συστήματα).

Το CM 5500 έχει πάρα πολλά sets κομματιών, ενώ διαθέτει και αρκετά boards (2D αλλά και 3D). Μπορείτε να κάνετε οποιονδήποτε συνδυασμό θέλετε, φτιάχνοντας έτσι το ονειρικό σας setup. Υπάρχουν εκατοντάδες "ιστορικές" μάχες μεταξύ των μεγαλυτέρων σκακιστών της σύγχρονης εποχής, τις οποίες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είτε για να μάθετε, είτε για να βαθμολογήσετε τον εαυτό σας. Υπάρχουν δεκάδες βοηθητικά παράθυρα για να παρακολουθείτε την εξέλιξη του παιχνιδιού (από τα Captured Pieces μέχρι το Fisher Clock), ενώ μπορείτε να επιλέξετε το επίπεδο βοήθειας που θα σας προσφέρει ο υπολογιστής, από το πλήρες που περιλαμβάνει προτάσεις κινήσεων μέχρι



το απόλυτο "τίποτα", όπου είσαστε εσείς, ο υπολογιστής και ένα ρολόι. Τέλος, μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε δεκάδες modes "λειτουργίας", από το απλούστατο Novice για τους αρχάριους, μέχρι το εξοντωτικό Master Championship, όπου το αντίπαλο AI μεγιστοποιεί την απόδοσή του.

Πιστό στην παράδοση των CHESSMASTER παιχνιδιών, το CM 5500 μπορεί να "παιχτεί" με τρεις εντελώς διαφορετικούς τρόπους, αποτελώντας ταυτόχρονα και το πιο πλήρες πακέτο σκακιού: Πρώτον, αποτελεί ένα πολύ όμορφο παιχνιδάκι που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να εντυπωσιάσετε τους φίλους σας για να παίξετε 2-3 φιλικές παρτίδες. Δεύτερον, είναι ένα αρκετά δυνατό παιχνίδι, το οποίο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να ελέγξετε τις δυνάμεις σας, ανεξάρτητα από το επίπεδο που είσαστε. Και τρίτον, αποτελεί έναν "δάσκαλο", έναν "καθηγητή", αφού με τις δυνατότητες καθοδήγησης που διαθέτει, τη δυνατότητα παρακολούθησης της κάθε παρτίδας με πολλούς και διαφορετικούς τρόπους, αλλά και τις διορθώσεις που μπορεί να κάνει στο παιχνίδι σας, μπορεί να βελτιώσει το παίξιμό σας αρκετά.

Τα εντελώς καινούρια χαρακτηριστικά του CM 5500 είναι πολλά, χρήσιμα και αρκούντως εντυπωσιακά, όπως: πλήρης ηχητική περιγραφή του παιχνιδιού, ύπαρξη του Chessmaster Live, νέες και ενδιαφέρουσες "προσωπικότητες", ακόμα περισσότερες δυνατότητες παραμετροποίησης, ακόμα περισσότερα boards και chess sets, και εκατοντάδες MBs ηχητικά Tutorials, τα οποία θα σας δείξουν βήμα-προς-βήμα τα βασικά του σκακιού, τα κομμάτια, βασικές τεχνικές, μερικά από τα πιο γνωστά ανοίγματα, αλλά και μερικές προχωρημένες τεχνικές.

Συνολικά, κοιτώντας το CHESSMASTER 5500 ως ένας υποψήφιος αγοραστής, πραγματικά δεν μπορώ να του βρω ούτε ένα ψεγάδι. Δεν έχει ίσως τα γραφικά "κόλπα" που έχουν άλλα πακέτα, αλλά η πανίσχυρη... ντοδύναμη μηχανή, το τεράστιο Opening Book, η πλήρης ηχητική κάλυψη των κινήσεων, οι χιλιάδες φωνητικές επεξηγήσεις κινήσεων και λαθών, τα πολλαπλά modes λειτουργίας, αλλά και οι γενικότερες γραφικές και ηχητικές δυνατότητες του παιχνιδιού, κάνουν το CHESSMASTER 5500 το καλύτερο "παιχνίδι" σκακιού που έχω δει μέχρι στιγμής. Αν ψάχνετε το καλύτερο, αυτό είναι!







Μια Δεύτερη Γνώμη

Όπως διαβάσατε παραπάνω, το παιχνίδι διαθέτει εξαιρετικές δυνατότητες για κάθε επίπεδο παίκτη: αρχάριους (όταν λέω αρχάριους, εννοώ ΤΕΛΕΙΩΣ αρχάριους), μέτριους, προχωρημένους αλλά και εξαιρετικά έμπειρους παίκτες. Βλέποντας τις άπειρες δυνατότητες του Chess Master 5500, θέλησα να δοκιμάσω κατά πόσο μπορεί να βελτιώσω τον εαυτό μου, μια και θεωρώ ότι είμαι ένας μέτριος παίκτης. Το πρόγραμμα, από το ξεκίνημά του, μου έθεσε το ερώτημα "σε ποια κατηγορία παίκτη ανήκετε". Επέλεξα την κατηγορία "μέτριος παίκτης". Από κει και πέρα, το πρόγραμμα προσαρμόστηκε στις δικές μου δυνατότητες και σχεδόν μου υποσχέθηκε ότι θα βελτιώσει το επίπεδό μου. Ο αγώνας ξεκίνησε, δίνοντας μου έναν αρκετά ικανοποιητικό χρόνοπρόκληση μέχρι τη λήξη της παρτίδας. Ενας μέτριος παίκτης, εκτός από την έλλειψη σιγουριάς, γνωρίζει μεν αλλά δεν υπολογίζει "το μέλλον", κάτι το οποίο έχει ήδη υπόψιν του το Chess Master 5500 και βέβαια, έχει λάβει τα ανάλογα μέτρα. Σε κάθε βήμα μου, είχα δυνατότητα άπειρης βοήθειας, οδηγίες και συμβουλές από τον μέντορα, hints σε περίπτωση που δεν ήξερα τι να κάνω, αλλά και ανάλυση κάποιας λανθασμένης μου κίνησης. Εβλεπα ότι οι κινήσεις που έκανε ο "αντίπαλός μου" ήταν ανάλογες του επιπέδου μου (γεγονός που με έκανε να αισθάνομαι καλύτερα ψυχολογικά) αλλά γίνονταν με σιγουριά, και αυτό με έκανε να αισθάνομαι ότι παίζω με κάποιον που με υποστηρίζει και με καθοδηγεί. Το παιχνίδι με προκαλούσε να δείξω τον καλύτερό μου εαυτό. Το εντυπωσιακό όμως στοιχείο είναι πως, καθ' όλη τη διάρκεια της παρτίδας, το πρόγραμμα μου "υπενθύμιζε" ότι παίζουμε για να θαυμάσουμε την τέχνη που κρύβεται πίσω από αυτό το άθλημα και όχι απαραίτητα για τη νίκη. Και αυτό, πιστεύω πως είναι το σημαντικότερο δίδαγμα που μπορεί να σου δώσει ένας δάσκαλος...

Μαρία Χρυσοχού



Puzz 3D

της Μαρίας Χρυσοχού

HOUSE: HASBRO

FORMAT: WIN '95 CD-ROM

REQUIREMENTS: 486/66, 16 MB-RAM, 60 MB HD, SVGA

ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Ένα παζλ-μηχανή του χρόνου

ΓΡΑΦΙΚΑ...........89%
ΗΧΟΣ..................85%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......90%
ΑΝΤΟΧΗ............90%
ΓΕΝΙΚΑ: 89%

Ο πρωτότυπος αυτός τίτλος της εταιρείας HASBRO Interactive μας δίνει τη δυνατότητα να κάνουμε ένα πολύ εντυπωσιακό τόλμημα: την ανοικοδόμηση του καθεδρικού ναού στο Παρίσι. Πρόκειται για μία από τις παλαιότερες και πιο πολυσυζητημένες εκκλησίες στην ιστορία της αρχιτεκτονικής. Ο τίτλος μας δίνει τη δυνατότητα να παρακολουθήσουμε το κτίσιμο του ναού, κομμάτι-κομμάτι, δίνοντας παράλληλα αρκετά βοηθήματα, που εκμηδενίζουν κάθε δυνατότητα αποτυχίας.

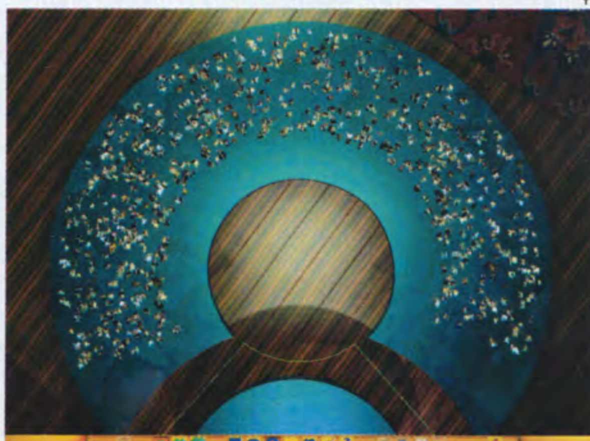
Η ανοικοδόμηση γίνεται υπό τη μορφή παζλ και πιστεύουμε ότι θα είναι διασκεδαστική τόσο για τους λάτρεις των παζλ, όσο και για τους υπόλοιπους παίκτες. Στο τέλος έχουμε μία τρισδιάστατη οπτική του ναού και δυνατότητα να επισκεφτούμε χώρους στο εσωτερικό του, ενώ την ξενάγηση στα διάφορα δωμάτια μας κάνουν νεωκόροι, κωδωνοκρούστες και άλλοι λειτουργοί. Αλλά ας ρίξουμε μία ματιά στον τρόπο που λειτουργεί το παιχνίδι.

Η ανοικοδόμηση έχει τέσσερις εκδοχές: με την πρώτη έχουμε στην κατοχή μας 138 παζλ κομμάτια και τον τίτλο του μπρούντζινου κλειδιού, με τη δεύτερη έχουμε 266 κομμάτια και τον τίτλο του αργυρού κλειδιού, στην τρίτη 402 κομμάτια και τον τίτλο του χρυσού κλειδιού και στην τέταρτη 919 κομμάτια και τον τίτλο του πλατινένιου κλειδιού! Βέβαια, όσο πιο πολλά κομμάτια επιλέξουμε, τόσο περισσότεροι είναι και οι χώροι της εκκλησίας, στους οποίους έχουμε πρόσβαση. Αυτό σημαίνει ότι, κάθε φορά που ολοκληρώνουμε κάποια ανοικοδόμηση, βλέπουμε βίντεο με το εσωτερικό του ναού. Στο επίπεδο με τα 919 κομμάτια έχουμε πλέον τη δυνατότητα να επισκεφτούμε κρύπτες και υπόγεια, ακόμα και κρυφά δωμάτια, χώρους που δεν έχουμε τη δυνατότητα να δούμε όταν επιλέγουμε λιγότερα κομμάτια. Αν ανησυχείτε για τον τρόπο που θα κατορθώσουμε να "χτίσουμε" τον ναό, πρέπει να ξέρετε ότι οι δημιουργοί του παιχνιδιού πρόβλεψαν ένα βοήθημα, δηλαδή ένα ειδικό τμήμα στο οποίο δίνονται ακριβείς οδηγίες



για τον τρόπο που πρέπει να κινηθούμε. Κατά την ανοικοδόμηση, έχουμε δυνατότητα να παρακολουθούμε ανόψεις, κατόψεις και πλάγιες όψεις. Επίσης, κάθε φορά που κάνουμε σωστές συνδέσεις έχουμε και ανάλογη ηχητική ειδοποίηση. Τι γίνεται λοιπόν από τη στιγμή που επιλέξαμε επίπεδο ανοικοδόμησης: Εμφανίζεται στην οθόνη μας ένα τραπέζι, με ανακατεμένα τα κομμάτια του παζλ. Αυτό όμως δεν αρκεί για να ξεκινήσουμε. Ετσι λοιπόν, απαραίτητος βοηθός μας είναι το εικονίδιο στο επάνω αριστερό τμήμα της οθόνης, όπου βλέπουμε τις όψεις του ναού. Αφού παρατηρήσουμε τη δόμησή του, έχουμε πλέον σχηματίσει μία άποψη για το πώς πρέπει να είναι κάθε πλευρά. Τώρα μπορούμε να κατατάξουμε τα σκόρπια κομμάτια σε τμήματα και να ξεκινήσουμε τη σύνδεσή τους. Μία σωστή αρχή είναι με την περίβολο του ναού, δηλαδή το εξωτερικό του περίγραμμα. Μόλις συνδεθεί η περίβολος, πρέπει να τοποθετηθεί μέσα στο τρισδιάστατο σχέδιο που μας επιτρέπει το επάνω αριστερά εικονίδιο. Ετσι ξεκινάει και το πρώτο βίντεο του ναού, όπου βλέπουμε τον πάπα και τους λειτουργούς του να ευλογούν τη "θεμέλιο λίθο" του καθεδρικού. Διαφορετικά βίντεο θα εμφανίζονται κάθε φορά που χτίζουμε κάποιο σημαντικό τμήμα, όπως π.χ. το καμπαναριό, το ιερό κ.λ.π. Πρέπει να παρατηρήσουμε ότι ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι εξαιρετικός, πετυχαίνοντας έτσι τη σαφήνεια και την ακρίβεια σε ένα καθ' όλα δύσκολο εγχείρημα, όπως είναι η ανοικοδόμηση ενός καθεδρικού ναού.





Το προτείνουμε ανεπιφύλακτα σε όλους τους παίκτες, σε "μικρούς και μεγάλους" αρχιτέκτονες και φυσικά στους λάτρεις των παζλ...



Fifa 98

του Νίκου Ζωγόπουλου

HOUSE:	EA Sports
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	Win95, P100, 16MB Ram, 4x CD-ROM, 15MB HD, DirectX 5, PCI VGA.
ΔΙΑΘΕΣΗ:	PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Πάσα,πάσα,πάσα σουτ,γκολ!

ΓΡΑΦΙΚΑ	92%
ΗΧΟΣ	88%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95%
ΑΝΤΟΧΗ	90%

ΓΕΝΙΚΑ: 92%

Θα έχετε παρατηρήσει πως τον τελευταίο καιρό έχουν κάνει την εμφάνισή τους πολλά παιχνίδια ποδοσφαίρου για τα PC, άλλα καλά και άλλα αισχρά. Η βασίλισσα του χώρου, EA Sports, βλέποντας να χάνει διαρκώς έδαφος, στρώθηκε στη δουλειά και ορίστε το αποτέλεσμα. Κυρίες και Κύριοι, (τυμπανοκρουσίες) υπερήφανα σας παρουσιάζουμε το Fifa 98/Road to World Cup.



Το νέο δημιούργημα της ΕΑ στηρίζει όλες τις προσδοκίες της για να ξαναπάρει τη χαμένη της αίγλη, ιδιαίτερα μετά το μετριότατο (και αποτυχημένο) Fifa 97. Για να το δούμε λοιπόν. Το παιχνίδι πλέον τρέχει μόνο κάτω από Win95 και η ύπαρξη του DirectX 5.0 είναι απαραίτητη (δεν δουλεύει με παλαιότερες εκδόσεις). Πάντως αν δεν το έχετε μην ανησυχείτε, περιλαμβάνεται στο cd. Σημειωτέον, το παιχνίδι τρέχει μόνο σε 640x480 και τίποτε άλλο. Αφού λοιπόν κάνετε την εγκατάσταση θα δείτε το γνωστό (και φυσικά τέλειο) video της εισαγωγής που κρύβει και μια έκπληξη. Σαν Βρετανικό παιχνίδι, έχει την ανάλογη μουσική. Δεν θα μαντέψετε όμως ποιο μουσικό θέμα επενδύει την εισαγωγή. Είναι το Song 2 του γνωστού Αγγλικού συγκροτήματος Blur. Σίγουρα πρόκειται για μια καθαρά Αγγλική



δουλειά. Περνώντας στα menu του παιχνιδιού θα δείτε πως εικαστικά έχει γίνει καταπληκτική δουλειά αφού μουσική και γραφικά κυμαίνονται σε κορυφαία επίπεδα. Εδώ μπορείτε να κάνετε μέσω των menus ρυθμίσεις όσον αφορά τη διαιτησία, τα γραφικά και τον ήχο του παιχνιδιού, καθώς επίσης και αν θα παίξετε φιλικό, πρωτάθλημα ή Παγκόσμιο Κύπελλο. Επίσης έχετε δυνατότητα να επιλέξετε ομάδα ανάμεσα σε 172 εθνικές ομάδες καθώς και ανάμεσα σε 193 εγχώριες (π.χ. Juventus, Ajax, κ.λ.π). Σίγουρα είναι πολλές, παρ' όλα αυτά όμως δεν υπάρχουν Ελληνικές ομάδες (φυσικά η Εθνική μας υπάρχει). Εδώ μια παρένθεση για να τονίσουμε κάτι. Στο παιχνίδι υπάρχει και μια ομάδα με όνομα "Macedonia". Δυστυχώς η ΕΑ, δεν χρησιμοποίησε το όνομα FYROM. Κακώς, αλλά έγινε. Πάντως μια καλή ιδέα είναι να παίζετε φιλικά Ελλάδα-Macedonia, και να την ταπεινώνετε με 10-0. Βγάζετε το άχτι σας κιόλας μια και είναι και άχρηστη ομάδα. Μετά από αυτήν τη μικρή παρένθεση, προχωράμε στη συνέχεια του review. Αφού επιλέξετε ομάδα, γήπεδο (υπάρχουν 16 γνωστά γήπεδα σε όλον το κόσμο, τέλεια σε πιστότητα) και είδος παιχνιδιού, ξεκινάτε τη μάχη σας με τους γίγαντες του παγκόσμιου ποδοσφαίρου (συγνώμη, παρασύρομαι). Εδώ είναι και τα καλύτερα σημεία του παιχνιδιού. Τα γραφικά του γηπέδου και των κερκίδων είναι καταπληκτικά. Οι



παίχτες είναι πολύ καλά σχεδιασμένοι και η κίνησή του είναι φυσική και -επιτέλους- γρήγορη. Οι ποικιλία των κινήσεων είναι αξιοσημείωτη. Χαρακτηριστικές είναι οι κινήσεις τους όταν πετυχαίνουν γκολ. Οι παίχτες της ομάδας που το πέτυχε πανηγυρίζουν ο καθένας με διαφορετικό τρόπο, ενώ οι χαμένοι κάνουν και αυτοί διάφορες κινήσεις απογοήτευσης, διαφορετικές ο καθένας. Ο έλεγχος των παιχτών είναι εύκολος, ενώ πέρα από τις κλασικές κινήσεις (πάσα, σουτ, τάκλιν, τρέξιμο) υπάρχουν και άλλες, π.χ. Προσποίηση πτώσης όταν σας κάνουν τάκλιν (για να ξεγελάσετε τον διαιτητή και να πάρετε φάουλ), διαμαρτυρίες (!), πανηγυρισμοί, διαφορετικό είδη σουτ, σέντρες, μονοκόμματα σουτ στον



κερδίζετε με 8-0. Ενα πρόβλημα που εντόπισα είναι πως βάζετε σχετικά εύκολα γκολ. Οχι δεν φταίνε οι τερματοφύλακες, αυτοί επιτέλους παίζουν σωστά (κάνουν και σωστές εξόδους και πέφτουν σχεδόν πάντα σωστά) αλλά το γεγονός πως αν τρέξετε με έναν παίχτη σας, οι αντίπαλοι σας ακολουθούν από πίσω και σπάνια θα σας πάρουν την μπάλα. Πάντως αυτό ρυθμίζεται, οπότε δεν υπάρχει και ιδιαίτερο πρόβλημα (πάντως



αέρα, κεφαλιές ψαράκι, κ.λ.π. Προσοχή θέλει η χρήση του σπριντ, μια και οι παίχτες κουράζονται (ναι, ναι, έχει και τέτοια κόλπα) και μετά είναι ανακριβείς στις πάσες, στα σουτ και στα τάκλιν τους, καθώς και πέφτουν και πιο εύκολα. Μπορεί οι κινήσεις να φαίνονται πολλές αλλά μην αγχώνεστε, τα κουμπιά δεν είναι πολλά. Κάτι που πρέπει να σημειωθεί επίσης είναι πως το παιχνίδι μοιάζει εκπληκτικά στο ISS Pro του Playstation (αν και οφείλω να ομολογήσω πως το εν λόγω παιχνίδι της γνωστής κονσόλας είναι σε κάποια σημεία ανώτερο). Ιδιαίτερα όμορφα



είναι και τα κοντινά πλάνα των παιχτών, π.χ. όταν τρώνε κάρτα από τον διαιτητή, όταν εκτελούν στημένες φάσεις, κ.λ.π. Σημαντική προσθήκη είναι οι νέες κάμερες που βλέπετε το παιχνίδι, και ιδιαίτερα μια που λέγεται "free cam". Μέσω αυτής μπορείτε να δείτε το replay της τελευταίας φάσης από όποια πλευρά θέλετε εσείς. Και όταν λέμε από κάθε πλευρά, εννοούμε πως την τοπο-



θετείτε εσείς με ακρίβεια εκατοστών, όπου θέλετε (σε σταθερά απόσταση από την μπάλα όμως). Το speech είναι σωστό πλέον και οι εκφωνητές δεν λένε τα απαράδεκτα "we're going for a draw and possibly extra time" ενώ

δεν εξαλείφεται πλήρως). Και για να τελειώνουμε με τα παράπονα, το παιχνίδι έχει μεγάλες απαιτήσεις. Ζητάει Pentium 100/16MB για να τρέξει. Εμείς σε P166, 32MB, Matrox Mystique, είδαμε μια ταχύτητα μέτρια προς καλή (πάντως 25fps δεν ήταν με τίποτα). Πέρα από αυτά τα προβλήματα όμως, οφείλω να ομολογήσω πως η EA αυτήν τη φορά έκανε πολύ καλή δουλειά, και μας έδωσε ένα ποδοσφαιράκι με πολύ καλό gameplay, πολύ όμορφο speech και γραφικά, πλούσιο σε κινήσεις και τέλος έχει συμπεριλάβει πολλές ομάδες. Πιστεύω ακράδαντα πως είναι το καλύτερο ποδοσφαιράκι για pc και μάλιστα σε όλους τους τομείς. Αν δεν έχετε τέτοιο παιχνίδι, και σκοπεύετε να αγοράσετε, τότε το Fifa 98 πρέπει να είναι η απόλυτη επιλογή.





Geobee Challenge

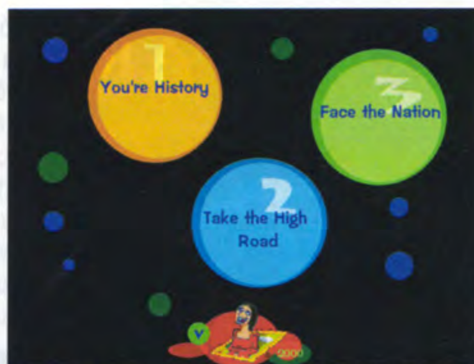
της Μαρίας Χρυσοχού

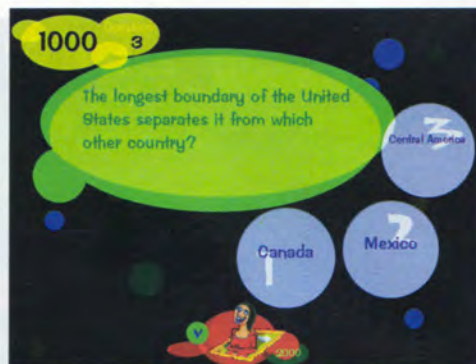
HOUSE:	Mindscape
FORMAT:	WIN-MAC CD-ROM
REQUIREMENTS:	486/33, 8MB RAM, 10MB HD, VESA, VGA
ΔΙΑΘΕΣΗ:	PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Ειδικά για κόντρες με τον εξυπνάκια φίλο σας

ΓΡΑΦΙΚΑ...........88%
ΗΧΟΣ.................88%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......88%
ΑΝΤΟΧΗ............83%

ΓΕΝΙΚΑ: 89%





Λοιπόν, πώς τα πάμε από γεωγραφία; Μην βιαστείτε να απαντήσετε θετικά ή αρνητικά πριν κάνετε μία κόντρα με το Geobee Challenge, τον νέο τίτλο της εταιρείας... Ο τίτλος απευθύνεται βασικά σε παιδιά αλλά εμείς πιστεύουμε ότι η γνώση (ή η άγνοια) της γεωγραφίας, δεν έχει ηλικία. Πριν περάσουμε λοιπόν σε περισσότερες λεπτομέρειες για τη λειτουργία του τίτλου, ας δούμε ορισμένα στοιχεία που αφορούν το νόημα της κατασκευής του.

Πρόκειται για εκπαιδευτικό πρόγραμμα, που χρησιμοποιείται στα αμερικανικά σχολεία. Απευθύνεται σε ηλικίες από 9 μέχρι 12 ετών (δηλαδή στο αντίστοιχο δικό μας Δημοτικό) αλλά μερικές φορές χρησιμοποιείται και από μεγαλύτερες τάξεις. Αυτό που οι ευρωπαίοι παίκτες θα του καταλογίσουν ως μικρό μειονέκτημα, είναι το ότι ασχολείται στο μεγαλύτερο μέρος του, με γεωγραφία της αμερικανικής ηπείρου χωρίς αυτό βέβαια να σημαίνει ότι δεν ασχολείται και με τις υπόλοιπες ηπείρους. Ο τίτλος έχει ως πηγή γνώσης τη γνωστή στους περισσότερους εταιρεία National Geographic, η οποία ευθύνεται για πολλά εκπαιδευτικά multimedia προγράμματα και φιλμ. Πέρα από εκπαιδευτικός όμως είναι και εξαιρετικά διασκεδαστικός. Οι ερωτήσεις έχουν τη μορφή τηλεπαιχνιδιού, παρουσιάζονται με πολύ πρωτότυπο τρόπο και περιλαμβάνουν πολλές μορφές ερωτήσεων: φωτοκουίζ, κουίζ άτλαντα κ.α. Τα γραφικά είναι σε ύφος χιουμοριστικών κινουμένων σχεδίων, οι προβολείς της "σκηνής" πέφτουν επάνω στον νικητή, τα σχόλια είναι επαινετικά ή καυστικά σε περίπτωση που απαντάτε λάθος. Υπάρχουν περίπου 2.000 ερωτήσεις γεωγραφίας, γρίφοι-εκπλήξεις και δυνατότητα να αυξήσετε το σκορ σας. Ακόμα υπάρχουν δύο είδη παιχνιδιών, ο μεγάλος γύρος (20 ερωτήσεις) και ο μικρός γύρος (10 ερωτήσεις). Το πραγματικά ενδιαφέρον σημείο, ξεκινάει από τη στιγμή που θα γίνει η επιλογή 2 ή 3 παικτών. Και δεν θα ήταν υπερβολή αν λέγαμε πως ο τίτλος θυμίζει το τηλεπαιχνίδι "ρίσκο": κάθε παίκτης παίρνει από ένα κουμπί στο πληκτρολόγιο, το οποίο πρέπει να προσπαθήσει να πατήσει πρώτος, από τη στιγμή που μετράει ο χρόνος, αλλά μετά πρέπει να απαντήσει σωστά. Ο χρόνος είναι μεταφρασμένος σε μονάδες, κι αυτό σημαίνει ότι θα πάρει (αν απαντήσει σωστά) τόσες μονάδες, όσες έγραφαν τη στιγμή που πάτησε το πλήκτρο του. Αν απαντήσει λάθος, αυτές οι μονάδες αφαιρούνται από το γενικό του σύνολο. Θα σας περιγράψω ένα στιγμιότυπο (για 2 παίκτες) για να καταλάβετε τι εννοώ: ο "παρουσιαστής" του παιχνιδιού δίνει τρεις κατηγορίες και περιμένει να επιλέξετε μία. Ας πούμε ότι επιλέξατε την κατηγορία "In Your Face" (τη μετάφραση την αφήνω σε σας... γιατί όπως είπα και παραπάνω, ο τίτλος εκτός από γνώση διαθέτει και χιούμορ). Η κατηγορία κρύβει από πίσω της μία ερώτηση με τρεις απαντήσεις. Από τη στιγμή που θα εμφανιστεί η ερώτηση, μπορείτε να πατήσετε το πλήκτρο που σας αντιστοιχεί για κερδίσετε το προνόμιο να απαντήσετε πρώτος μέσα σε 5 δευτερόλεπτα. Εάν απαντήσετε λάθος χάνετε τη σειρά σας και παίζουν οι άλλοι παίκτες με την ίδια ερώτηση. Ακρως διασκεδαστικό!!! Η μουσική του τίτλου και ο τόνος των εκφωνητών είναι ανάλογοι ενός τηλεπαιχνιδιού. Πόσες ώρες χρειάζονται για να δείτε όλες τις ερωτήσεις και τα κουίζ; Απειρες! Ιδανικό δώρο για το παιδί σας ή για το παιδί που κρύβετε μέσα σας...





The F-22 Lighting II Simulator

του Α. Μαύρου

HOUSE: NOVALOGIC

FORMAT: DOS - WIN 95, CD ROM

REQUIREMENTS: 486/100, 8MB RAM, SVGA

ΔΙΑΘΕΣΗ: PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Πετάει,πετάει... το F22!

ΓΡΑΦΙΚΑ...........90%
ΗΧΟΣ..................85%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......95%
ΑΝΤΟΧΗ............95%

ΓΕΝΙΚΑ: 90%

Αλλος ένας εξομοιωτής στα ράφια των καταστημάτων πώλησης Software! Σίγουρα οι φίλοι μας που διαβάζουν το USER έχουν πάθει την πλάκα τους! "Τι να αγοράσω τελικά;" σκέφτονται συνέχεια! Η αλήθεια είναι, πως όλοι σχεδόν οι εξομοιωτές τελευταίας γενιάς έχουν ένα κοινό χαρακτηριστικό: Εχουν πολύ μεγάλη αντοχή. Αυτό σημαίνει πως οτιδήποτε και να πάρουν θα το κρατήσουν για καιρό "φορτωμένο" στον σκληρό τους δίσκο. Πράγμα που σημαίνει, πως μέχρι να αποφασίσουν να αγοράσουν κάτι άλλο, θα έχουν γίνει τόσες αλλαγές, που θα μπορούν να πάνε σε κάτι πραγματικά καλύτερο! Αρα, έπειτα από πολύ σκέψη πάνω στο θέμα, κατέληξα πως μάλλον θα πρέπει να κοιτούν πρώτα τα χαρακτηριστικά του αεροσκάφους, και να δουν τι πραγματικά ταιριάζει στον δικό τους τρόπο πτήσης! Ετσι και αλλιώς, όλοι πλέον οι χρήστες, έχουν γίνει και "μικροί πιλότοι"! Ετσι δεν είναι;

Ετσι εδώ σήμερα, έχουμε ένα ακόμη αεροσκάφος της εταιρείας Lockheed, το F-22 LIGHTING II! Ισως το πιο εξελιγμένο αεροσκάφος της Αμερικάνικης Αεροπορίας! Ενα Αεροσκάφος, που σίγουρα ανήκει στον 21ο αιώνα! και που σίγουρα θα πετά για πολλά χρόνια ακόμη!



Είναι ένα αεροσκάφος που σαν βασικό του χαρακτηριστικό, έχει την ανωτερότητά του στις αερομαχίες λόγω της ιδιαίτερης του ταχύτητας και ευελιξίας, αλλά και ικανότητας να πετά για πολλή ώρα σε εχθρικό περιβάλλον! Οι stealth δυνατότητες του ακόμη και σε dog-fight το κάνουν ικανό να πετά πάνω από τα καλύτερα συστήματα αεράμυνας! Το F-22 LIGHTING II φτιάχτηκε για να αντικαταστήσει το έως τώρα καλύτερο καταδιωκτικό του αμερικάνικου ναυτικού, το F15. Το F15 βέβαια, παραμένει ένα από τα καλύτερα αεροσκάφη, αλλά παρατηρήθηκε η ανωτερότητα πιο καινούριων αεροσκαφών της Ρωσικής Αεροπορίας όπως το Sukhoi-27, οπότε υπήρξε η ανάγκη να αντικατασταθεί! Ο σχεδιασμός και η πρώτη παραγωγή του ξεκίνησε στις αρχές του 1970 από την Lockheed και το 1986 άρχισε να τεστάρεται απέναντι στο Northrop YF-23. Το 1991 αποφασίστηκε να χρηματοδοτηθεί το F-22 LIGHTING II με κινητήρα F199 της Pratt&Whittney.

Ενα βασικό πλεονέκτημα του F-22 LIGHTING II είναι η ικανότητα Stealth. Το πολύ μικρό στίγμα που δίνει στα αντίπαλα ραντάρ, το κάνει σχεδόν αόρατο και του δίνει ένα "κεφάλι" μπροστά σε κάθε αερομαχία! Τα αντίπαλα αεροσκάφη κατα-





λαβαίνουν τι τους χτύπησε όταν είναι ήδη πολύ αργά!

Το F-22 LIGHTING II είναι ένα μαχητικό από τα πιο γρήγορα (1500 μίλια/ώρα) με μεγαλύτερη ακτίνα δράσης λόγω της έλλειψης μετάκαυσης (Afterburners), και αρκετά ευέλικτο. Ο οπλισμός του είναι ιδανικός και για μέτριες αλλά και για μεγάλες αποστάσεις. Εχει πυραύλους AMRAAM για να μπορεί να χτυπά στόχους πριν γίνει καν αντιληπτό, αλλά έχει και SIDEWINDER για όσους αντιπάλους καταφέρνουν να έρθουν κοντά. Ακόμη, κουβαλάει πάνω του τις φοβερές και τρομερές συμβατικές βόμβες Mk.83 που έχουν δορυφορική τηλεκατεύθυνση...

Ξεκινώντας το παιχνίδι σαν εκπαιδευόμενος πιλότος περνάτε από κάποια checkrides. Αυτό συμβαίνει (όπως και σε κάθε σχολή που σέβεται το όνομά της) για να μάθετε τις λειτουργίες του σκάφους όσο καλύτερα γίνεται. Κανονικά, ο εκπαιδευτής σας, ο Major Destin "Sidewinder" Strader σας συνοδεύει σε αυτές τις πτήσεις. Στο παιχνίδι ο εκπαιδευτής βρίσκεται στο έδαφος και σας δίνει οδηγίες από εκεί. (Φοβάται να μην τον φάτε πάνω στο άνθος της ηλικίας του!) Μην ανησυχείτε όμως! Αρκεί να ακολουθήσετε πιστά τις οδηγίες! Σε κάθε φάση της πτήσης μπορείτε να πατήσετε το P και να κάνετε μία παύση για να φτιάξετε το καφεδάκι σας!

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ

Οπως όλα τα σοβαρά πλέον παιχνίδια, έτσι και το F-22 LIGHTING II συνοδεύεται από ένα Βιβλίο Οδηγιών, που πολύ απλά, μας δίνει εξήγηση για ΤΑ ΠΑΝΤΑ σχετικά με το πως θα πετάξουμε αυτό το αεροσκάφος! Ξεκινάει με μία εισαγωγή που περιλαμβάνει από την ιστορία κατασκευής του F-22 έως και τις πρώτες οδηγίες για γρήγορη πτήση αλλά και εμπλοκή με τον εχθρό. Συνεχίζοντας, υπάρχει ένα κεφάλαιο για την επεξήγηση των οθονών, και είναι τόσο πλήρες, που μέχρι και φωτογραφίες από τις οθόνες έχει! Σε αυτό το κεφάλαιο υπάρχουν και όλες οι επεξηγήσεις για το πληκτρολόγιο, αλλά μην τρελαθείτε! Υπάρχει και ένα ολόκληρο ένθετο με μία φωτογραφική επεξήγηση του πληκτρολογίου! Οπότε έτσι ή αλλιώς είστε καλυμμένοι! Προχωρώντας, υπάρχει ολόκληρο κεφάλαιο με διδασκαλία και γενικές αρχές εξομοίωσης, με αναλυτικές οδηγίες για την προετοιμασία του αεροσκάφους πριν σηκωθεί στον αέρα, με οδηγίες σχετικά με τις διαδικασίες της πτήσης, αλλά και για



όλες τις λεπτομέρειες και τις διαδικασίες μετά (!) την πτήση. Επειτα έχουμε το κεφάλαιο που αναλύει όλα τα πιθανά σενάρια και τις εκστρατείες (Campaign) του χειριστή! Τελειώνοντας, έχει ένα ολόκληρο κεφάλαιο με εκμάθηση αρχών πτήσης για όσους ήδη είναι έμπειροι χειριστές. Δηλαδή υπάρχει εκμάθηση μέχρι και τεχνικών αερομαχίας. Αυτό βέβαια υπήρχε και στο SUPER EF2000 αλλά και στο iF-22 RAPTOR. Το εγχειρίδιο κλείνει με ένα ολόκληρο κεφάλαιο που επεξηγεί όλες τις συντομογραφίες που μπορεί να συναντήσετε στην πορεία... Αν δεν είναι αυτό πλήρες, τότε τι είναι;

Οσο τώρα για το σύστημα και τις απαιτήσεις του, η εταιρεία μάλλον ζει στα σύννεφα! Το κουτί γράφει ότι μπορεί να παιχτεί σε 486/8MB RAM, αλλά το σώνει λέγοντας πως συνιστάτε Pentium, αλλά ακόμη καλύτερα (!) είναι να έχετε ένα πολύ γρήγορο Pentium για να μπορέσετε να παίξετε ικανοποιητικά σε high resolution!

Αν έχετε βέβαια 486 με 8MB RAM μπορείτε να δείτε κάποια πράγματα! Αλλά μην περιμένετε να παίξετε...Τι άλλο να πω;

F-22 LIGHTING II





SYN-FACTOR

της Μαρ. Χρυσοχού

HOUSE:	BEACON
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	Pentium, 8 MB RAM, SVGA
ΔΙΑΘΕΣΗ:	BEACON

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Περί μοναξιάς και συνθετικών εγκεφάλων...

ΓΡΑΦΙΚΑ..........85%
ΗΧΟΣ.................85%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......88%
ΑΝΤΟΧΗ...........85%
ΓΕΝΙΚΑ: 86%

Τι συνέβη στο πλήρωμα του Rident; Γιατί εσείς είστε ο μόνος που επέζησε από την απρόσμενη καταστροφή; Πώς είναι δυνατόν να εξαφανιστούν 162 άτομα, χωρίς να αφήσουν πίσω τους κανένα ίχνος; Αυτά κι άλλα πολλά είναι τα ερωτήματα που μας δημιουργούνται, καθώς ξεκινά το πρώτο επεισόδιο της περιπέτειας SYN Factor, δημιουργία της εταιρείας Piranha Interactive Publishing.

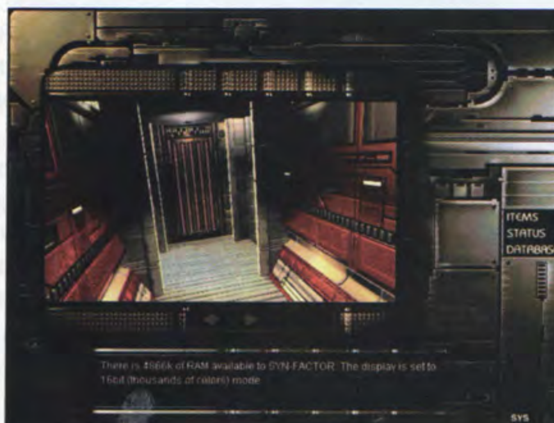
Με το πρώτο αυτό επεισόδιο ξεκινά και η περιήγησή μας μέσα στο υπερσύγχρονο σκάφος Rident, το οποίο πριν λίγες ώρες, φιλοξενούσε 163 άτομα, πλήρωμα και επιβάτες. Το Rident δέχτηκε επίθεση από δύο αναχαιτιστικά σκάφη, αγνώστου προέλευσης, τα οποία αφού σκόρπισαν τον πανικό με την απρόσμενη κίνησή τους, εξαφανίστηκαν και μαζί τους όλο το πλήρωμα και οι επιβάτες, εκτός από ένα άτομο: εσάς! Τώρα βρίσκεστε μόνος πάνω σε ένα ακυβέρνητο σκάφος, το οποίο όχι μόνο περιφέρεται τυχαία στο διάστημα αλλά επιπλέον παρουσιάζει εμπλοκές σε μηχανισμούς, διόδους και κεντρικές μονάδες πληροφόρησης. Το πρώτο -και εύλογο- ερώτημα που δημιουργείται αμέσως μετά την έναρξη της περιπέτειας, είναι το γιατί είστε εσείς ο μόνος που επέζησε! Για να λύσετε το μυστήριο έχετε μόνο ένα βοηθό: το chip SYN-FACTOR, δημιούργημα της εταιρείας SYNSYM, το οποίο είναι ήδη εμφυτευμένο στον εγκέφαλό σας.



Πρόκειται για έναν συνθετικό οργανισμό, ο οποίος έχει σχεδιαστεί να συμβιώνει με τον εγκέφαλο, σε μία προσπάθεια της SYNSYM να βελτιώσει το επίπεδο διαβίωσης. Εισάγεται στον εγκέφαλο, μετά από ανώδυνη χειρουργική επέμβαση, δίνοντας στον κάτοχο του τη δυνατότητα ταχύτερης και αναλυτικότερης σκέψης. Οπως βλέπετε λοιπόν, καλείστε να λύσετε το μυστήριο, έχοντας έναν πολύτιμο βοηθό, γιατί είναι γεγονός ότι η συνεργασία δύο εγκεφάλων είναι καλύτερη από μία... Το παιχνίδι έχει ένα μεγάλο πλεονέκτημα: τον απλό του χειρισμό, παρόλο που έχουμε να κάνουμε με πολύπλοκους μηχανισμούς, ασανσέρ και αμέτρητες μονάδες πληροφόρησης. Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, έχουμε στην οθόνη μας ενεργό ένα παράθυρο, από το οποίο παρακολουθούμε την περιήγηση μας στο σκάφος. Το υπόλοιπο μέρος της οθόνης διαθέτει τις λειτουργίες ITEM, STATUS και DATABASE, απ' όπου παίρνετε πληροφορίες για το SYN-FACTOR που έχετε εγκατεστημένο στον εγκέφαλό σας, για τα αντικείμενα που διαθέτετε, αλλά και απαραίτητα TIPS για ενέργειες που δεν έχετε ακόμα κάνει. Ο τρόπος που ανακαλύπτετε τα απαραίτητα αντικείμενα μέσα στο σκάφος είναι εξίσου απλός: μόλις περάσετε πάνω από ένα τέτοιο, ενεργοποιείται η λέξη ITEM και αμέσως μετά η εντολή TAKE. Η λειτουργία SYS, η οποία βρίσκεται εξίσου στην οθόνη σας, εμφανίζει μετά την ενεργοποίησή της, έναν πίνακα απ' όπου μπορείτε να ρυθμίσετε τον ήχο και την ταχύτητα του παιχνιδιού, αλλά και να αποθηκεύσετε ή να φορτώσετε κάποιο προηγούμενο παιχνίδι. Ενα από τα σημαντικότερα στοιχεία για την πρόοδό σας στο παιχνίδι, είναι το ξεκλείδωμα της κεντρικής μονάδας του σκάφους, η οποία είναι μπλοκαρισμένη και χρειάζεται τον ανάλογο κωδικό. Οι κωδικοί ενεργοποιούν αρκετές εισόδους γι' αυτό είναι απαραίτητο να τους ανακαλύψετε.



Καθώς η ιστορία εξελίσσεται, θα βρίσκετε τον εαυτό σας όλο και περισσότερο "πορωμένο" με το μυστήριο του Rident, ενώ ο ρεαλιστικός ήχος και τα έξοχα γραφικά, υπόσχονται μία μοναδική εμπειρία, μέσα σε έναν κόσμο υπερπροηγμένης τεχνολογίας...





Bucanneer

Του Στ. Λούβρου

HOUSE:	SSI
FORMAT:	WIN 95
REQUIREMENTS:	Pent 120MHz, 16MB RAM, 4X CD-ROM, 1 MB SVGA
ΔΙΑΘΕΣΗ:	CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Ρούμι και ξερό ψωμί!

ΓΡΑΦΙΚΑ...........89%
ΗΧΟΣ..................87%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......81%
ΑΝΤΟΧΗ............82%
ΓΕΝΙΚΑ: 85%



***Σ**την παραμυθένια θάλασσα της Καραϊβικής του 17ο αιώνα μας μεταφέρει αυτό το τρισδιάστατο παιχνίδι. Το τμήμα σύνταξης του USER προειδοποιεί: Στο ίδιο πακέτο περιέχονται ισχυρότατες δόσεις δράσης και περιπέτειας. Εσείς υπομονή στο φόρτωμα να έχετε και τα υπόλοιπα τα αναλαμβάνει η SSI.*

Η αναβίωση της εποχής των μεγάλων θαλασσοπόρων και των άγριων πειρατών, επανέρχεται στο προσκήνιο αρκετά χρόνια μετά το περίφημο Pirates! της Microprose, με το Bucanneer. Η μεγάλη εταιρεία ανάπτυξης εξομοιωτών κάθε είδους, SSI, φαίνεται ότι φιλοδοξεί να αποκτήσει λίγη από τη δόξα της πρωτοπόρου στην κατηγορία Microprose. Οι πειρατές, χάρη στην παράνομη ζωή και στην απίστευτη δράση τους είχαν γίνει ο φόβος των εμπορικών πλοίων που διέσχιζαν τις θάλασσες τους περασμένους αιώνες). Μονόφθαλμοι ή χαρακωμένοι με ένα ξύλινο πόδι ή με ένα γάντζο στη θέση του... αριστερού μπράτσου, διαρκώς μεθυσμένοι οι φοβεροί αυτοί τύποι, έδωσαν αφορμή για εκατοντάδες ενδιαφέρουσες και μαγευτικές ιστορίες. Μερικές απ' αυτές ήταν πραγματικές ενώ πολλές άλλες θεωρήθηκαν πολύ πραγματικά... παραμύθια! Μπορεί το Bucanneer να διακρίνεται για τα υψηλής ανάλυσης γραφικά του, την καταπληκτική λεπτομέρεια στο σχεδιασμό των πλοίων και του



περιβάλλοντος και για τον θαυμάσιο χάρτη της Καραϊβικής που περιμένει να τον... οργώσετε με το ιστιοφόρο σας, αλλά τα προβλήματα είναι αξιοσημείωτα και όχι λίγα. Το πλήρως rendered τρισδιάστατο περιβάλλον πληρώνεται ακριβά. Για να είμαστε όμως και εμείς πιο... ακριβείς πρέπει να σημειώσουμε ότι για να παίξετε σωστά το Bucanneer, χρειάζεται να βάλετε το χέρι πολύ βαθιά στην τσέπη σας, κάνοντας μία μεγαλοπρεπέστατη αναβάθμιση. Πρόκειται για ένα αδηφάγο και άπληστο παιχνίδι που δείχνει να εξαντλεί κάθε διαθέσιμο πόρο και όλη την ισχύ του υπολογιστή. Το γεγονός ότι τρέχει αποκλειστικά σε Windows 95, απαιτώντας για την ομαλή λειτουργία του, το DirectX 5 (native υποστήριξη 3D κάρτας) λέει πολλά. Αν υποθέσουμε όμως ότι ξεπερνάμε αυτή την απογοητευτική κατάσταση και δούμε (με τα μάτια της φαντασίας) ένα πολύ γρήγορο και ομαλό στην κίνηση παιχνίδι, τότε τα πράγματα φαίνονται διαφορετικά. Στο παιχνίδι περιλαμβάνονται διάφορα σενάρια με αντίστοιχους χαρακτήρες-πειρατές που ο καθένας έχει τον δικό του, ξεχωριστό λόγο για να αναζητήσει την άγρια περιπέτεια και την αιματηρή ναυτική μάχη. Ο ένας ψάχνει χρυσάφι, άλλος αναζητά απεγνωσμένα εκδίκηση, ενώ η αγάπη αποτελεί πάντοτε ένα ισχυρό κίνητρο για παθιασμένες αναμετρήσεις. Εσείς ανάλογα με τον χαρακτήρα σας και την ψυχική σας κατάσταση, διαλέγετε και παίρνετε. Εκτός αυτού υπάρχει και μία επιλογή για απλή ναυτική μάχη την οποία καλό είναι να χρησιμοποιήσετε αρκετά πριν βγείτε σε ανοι-



προηγούμενο με τα εντυπωσιακά -αν και κάπως εξωπραγματικά τοπία- τον καλοσχεδιασμένο ουρανό και την καταγάλανη θάλασσα (τότε βλέπετε δεν υπήρχε Exxon Valdez) να σε ξεμυαλίζουν. Μετά απ' αυτά δεν έχεις καμία όρεξη για αιματηρές μάχες με κανονιοβολισμούς αλλά σκέφτεσαι πως θα βγεις στο κατάστρωμα για να απολαύσεις την

χτές θάλασσες. Φυσικά, σε κάθε περίπτωση και όποιο σενάριο ή χαρακτήρα επιλέξετε, θα πρέπει στο τέλος να βγείτε σώοι και... αρτιμελείς απ' αυτό το πανδαιμόνιο πυρίτιδας και ξιφομαχιών.

Θα αναφέρουμε κάποια πράγματα για όσους δεν είχαν την ευκαιρία να γνωρίσουν το Pirates! της Microprose καθώς αυτοί δε θα έχουν ιδιαίτερα προβλήματα προσαρμογής). Θα μπορείτε στην πορεία σας να καταλάβετε μεγαλύτερα και ταχύτερα πλοία, ή να τα βυθίσετε αν προτιμάτε, να διατηρείτε χαρούμενο το πλήρωμα, ενώ εξασκείτε τις διπλωματικές σας ικανότητες ή προσέχοντας τους διαθέσιμους πόρους σας. Πρέπει με άλλα λόγια να ελευθερώσετε το εμπορικό σας δαιμόνιο, αγοράζοντας ή πουλώντας πολεμοφόδια και τρόφιμα ενώ την ίδια στιγμή θα αποφασίζετε για το μέλλον και την τύχη μιας πόλης. Να πούμε ότι οι real time 3D μάχες διεξάγονται με κάθε δυνατή μέθοδο επικοινωνίας δύο ή περισσότερων υπολογιστών. Συγκεκριμένα, υποστηρίζεται σειριακή σύνδεση, τηλεφωνική σύνδεση με modem, ενώ δε λείπει και η δυνατότητα σύνδεσης μέσω internet. Εκτός από τις μάχες στη θάλασσα με αντίπαλο ένα άλλο ιστιοφόρο, έχετε να αντιμετωπίσετε και τα οχυρά των πόλεων με την πανίσχυρη θωράκιση και την τρομακτική δύναμη πυρός. Το σκηνικό εδώ δεν έχει

εξαίσια θέα (το Bacardi είναι προαιρετικό). Κατά τα άλλα, μπαίνοντας σε ένα από τα πανέμορφα λιμάνια, μπορείτε να κάνετε επισκέψεις στην πλησιέστερη ταβέρνα για να στρατολογήσετε νέο πλήρωμα, να δείτε τον κυβερνήτη του νησιού, να θάψετε το θησαυρό σας ή να μπείτε σε ένα κατάστημα γενικού εμπορίου. Ταυτόχρονα δεν πρέπει να παραμελείτε το πλήρωμα του σκάφους σας, μια και ο κίνδυνος ανταρσίας είναι πάντοτε υπαρκτός.

Εχουμε λοιπόν ένα action/adventure παιχνίδι, με τρισδιάστατη δράση και όμορφη ατμόσφαιρα, η οποία οφείλεται κυρίως στα λεπτομερειακά γραφικά αλλά και στο ίδιο το θέμα που πραγματεύεται. Η εποχή εκείνη ήταν ανεπανάληπτα μαγευτική ενώ οι πειρατές αυτής της περιόδου δεν είδαν γνήσιους απογόνους παρόλες τις φιλότιμες προσπάθειες που κατέβαλλαν οι διάφοροι παράνομοι θαλασσοπόροι. Ιδιαίτερη αναφορά πρέπει να γίνει στην εξαιρετικά ατμοσφαιρική μουσική εποχής καθώς επίσης και στις πολλές αφηγήσεις όταν μία χαρακτηριστική φωνή με ξεχωριστή προφορά σας εξηγεί την αποστολή σας. Εκκωφαντικά κανόνια, κύματα και άνεμοι συμπληρώνουν το ηχητικό σύνολο. Στον χειρισμό δε θα έχετε σημαντικά προβλήματα, καθώς η κίνηση του μοντέλου γίνεται πολύ φυσικά χωρίς ιδιοτροπίες ή άλλα τερτίπια. Εμείς πάντως, θα λέγαμε ότι αν η SSI καταφέρει με το Bucanneer να αγγίξει τη θρυλική πορεία εκείνου του παιχνιδιού θα πρέπει η κατασκευάστρια εταιρεία να το γιορτάσει με ξέφρενους πανηγυρισμούς στον πλανήτη Αρη για να μην δώσει στόχο στους λάτρεις του Pirates! Ας σοβαρευτούμε όμως. Το γεγονός είναι ότι η SSI ακολούθησε πιστά την καλή της παράδοση και έκανε μία πολύ έντιμη δουλειά και φιλότιμη προσπάθεια ενισχύοντας την άριστη φήμη της. Αναφορά πρέπει να γίνει και στο manual του τίτλου το οποίο εκτός από πλούσιο και κατατοπιστικό, προσφέρει πληροφορίες για τις μάχες και τις ονομασίες των πειρατών καθώς και για τους ηγέτες εκείνης της περιόδου.

Η ομοιότητα με... παλιότερες καταστάσεις είναι συμπτωματική!









Majestic Part I: "Alien Encounter"

της Μαρίας Χρυσοχού

HOUSE:	BEACON
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	Pentium, 8 MB RAM,SVGA
ΔΙΑΘΕΣΗ:	BEACON

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Πανικόβλητοι εξωγήινοι εναντίον πανικόβλητων γήινων...

ΓΡΑΦΙΚΑ	85%
ΗΧΟΣ	80%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85%
ΑΝΤΟΧΗ	82%

ΓΕΝΙΚΑ: 83%



Πρόκειται για μία ακόμη εξαιρετική παραγωγή της εταιρείας Piranha Interactive Publishing, η οποία ευθύνεται επίσης για τον εντυπωσιακό τίτλο SYN-FACTOR, του οποίου review μπορείτε να βρείτε μέσα στις σελίδες αυτού του τεύχους. Το σενάριο του Majestic εκτυλίσσεται στο μέλλον, μέσα σε ένα σκάφος, που όπως και στο SYN-FACTOR, έχουν γίνει σημεία και τέρατα!

Το υπερπολυτελές σκάφος Majestic έκανε κάποιο είδος κρουαζιέρας στους γαλαξίες. Η περιπέτεια ξεκινά με το Majestic ακυβέρνητο στο διάστημα, εφόσον πλήρωμα και επιβάτες έχουν εξαφανιστεί. Υπάρχουν σοβαρές υποψίες, ότι το σκάφος έχει καταληφθεί από κάποιες οντότητες, οι οποίες ευθύνονται άμεσα για την εγκατάλειψή του. Τίποτε όμως δεν είναι σίγουρο, οι πληροφορίες είναι ελλιπείς και αυτό που χρειάζεται είναι κάποιο έμπειρο άτομο που θα επισκεφτεί το σκάφος και θα αναλύψει τι συνέβη. Ποιό είναι το άτομο; Μα φυσικά εσείς! Για να προαχθείτε στο παιχνίδι, χρειάζεται να επισκεφθείτε και τα τέσσερα επίπεδα του Majestic αλλά αυτό δεν είναι τόσο απλό όσο νομίζετε. Κάποιος από τους ιδιόρρυθμους επιβάτες του σκάφους, φρόντισε να "κλειδώσει" αρκετές διόδους και επίπεδα για να εμπλέξει ακόμη περισσότερο τα πράγματα και να κάνει τη ζωή στις εξωγήινες οντότητες ακόμη δυσκολότερη. Το πρόβλημα βέβαια είναι ότι κάνει και τη δική μας. Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε δωμάτια και συστήματα, χρειάζεται να λύσετε τα αινίγματα που έχει στήσει ο εν λόγω επιβάτης, Βαρόνος του Sombury. Μην νομίσετε βέβαια ότι η ενέργεια του είναι απερίσκεπτη ή απόρροια κάποιας εγκεφαλικής νόσου!



Ο Βαρόνος μετέφερε μαζί του κάποιο πολύτιμο αντικείμενο, που απ' ότι φαίνεται εκτιμήθηκε ιδιαίτερα από τους εξωγήινους, εφόσον αποφάσισαν να καταλάβουν το σκάφος για να το ανακαλύψουν. Σκοπός μας είναι να βρούμε το αντικείμενο πριν τους εξωγήινους -που ψάχνουν επίσης πανικόβλητοι-, να μάθουμε τι συνέβη στο Majestic και φυσικά τι... μαγειρεύεται για τη συνέχεια. Για να γίνει αυτό πρέπει να κυκλοφορήσουμε σε όλο το σκάφος, λύνοντας τους γρίφους που επιτρέπουν πρόσβαση σε διάφορα δωμάτια και να μην ξεχνούμε να διαβάζουμε τα ημερολόγια των επιβατών, τα οποία παρέχουν σημαντικές πληροφορίες για την πορεία του παιχνιδιού. Το πιο ενδιαφέρον μέρος πάντως, ξεκινά από τη στιγμή που θα ανακαλύψουμε τους οπτικοακουστικούς μεταφραστές, με τους οποίους έχουμε τη δυνατότητα να "συλλαμβάνουμε" συζητήσεις και εικόνες των εξωγήινων, όποτε περνούμε από μπροστά τους. Πρέπει να σημειωθεί ότι οι εξωγήινοι είναι αόρατοι και η συνεννόησή τους γίνεται με ραδιοκύματα, σε άγνωστη γλώσσα. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά. Φυσικά, η πολύ καλή σχεδίαση του σκάφους δεν μπορεί να περάσει απαρατήρητη, μια και οι όροφοι των επιβατών, τα εστιατόρια και τα σαλόνια είναι μεγάλης πολυτέλειας, ισάξιας ενός Orient Express ή ενός Τιτανικού. Ο ήχος είναι ικανοποιητικός χωρίς όμως να παρουσιάζει κάποια πρωτοτυπία. Ο χειρισμός είναι εύκολος, οι δυνατότητες κατεύθυνσης εμφανίζονται σε κάθε βήμα. Εχουμε τρεις μεθόδους ανίχνευσης, όπου κυριολεκτικά σαρώνουν οτιδήποτε μέσα σε κάθε δωμάτιο: Torch, Link και Scan, τις οποίες χρησιμοποιούμε εναλλάξ. Λειτουργίες όπως save, restore και exit γίνονται από την εντολή SYS που βρίσκεται πάντα ενεργή στην οθόνη μας. Για να ανακεφαλαιώσουμε λοιπόν: το παιχνίδι Majestic: Alien Encounter είναι μία εντυπωσιακή περιπέτεια, μέσα σε ένα ρεαλιστικό πολυτελέστατο περιβάλλον, γεμάτο αποκρουστικούς σκαθαρόμορφους τύπους, που εμείς αρχικά δεν βλέπουμε. Και οι γρίφοι έρχονται να εμπλουτίσουν το αποτέλεσμα. Η συνέχεια επί της οθόνης...





EXCALIBUR 2555 AD

του Α. Μαύρου

HOUSE:
TELSTAR ELECTRONIC STUDIOS

FORMAT:
WINDOWS 95 CD ROM

REQUIREMENTS:
WIN 95, P/100, 16 MB, CDROM 2x, 20MB HD, 100% Compatible Mouse, SVGA with DirectX 3a

ΔΙΑΘΕΣΗ:
CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Τι φορτίο μπορεί να μεταφέρει ένα αφρικανικό περιστέρι;

ΓΡΑΦΙΚΑ..........40%
ΗΧΟΣ..................60%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......75%
ΑΝΤΟΧΗ 82%

ΓΕΝΙΚΑ: 65%

Το μέλλον, πρόκειται να γίνει παρελθόν... Αυτή είναι η πρώτη φράση του εγχειριδίου, του EXCALIBUR 2555 AD από την TELSTAR ELECTRONIC STUDIOS. Μία φράση, που σε συνδυασμό με ένα αρκετά καλοστημένο εγχειρίδιο, μας προδιαθέτει για ένα adventure παιχνίδι, που τουλάχιστον θα είναι ενδιαφέρον. Ατυχήσαμε! Δυστυχώς για εμένα, και πάλι θα γίνω κακός με κάποιο παιχνίδι, αλλά θα προσπαθήσω (πιστέψτε με, χρειάζεται προσπάθεια...) να είμαι δίκαιος.



Η εταιρεία TELSTAR είναι μία ανεξάρτητη Βρετανική εταιρεία η οποία προσπάθησε πολύ, αλλά όχι αρκετά. Η ιστορία του Excalibur είναι ένας μύθος, πρόσφορος για κάθε είδους εκμετάλλευση. Εχουν γυριστεί ταινίες, έχουν φτιαχτεί κινούμενα σχέδια, έχουν φτιαχτεί ηλεκτρονικά και επιτραπέζια παιχνίδια, που να φιλοξενούν τον μύθο του Βασιλιά Αρθούρου και το κάστρο του Κάμελοτ. Η ιστορία λέει πως ο βασιλιάς Αρθούρος έβγαλε το EXCALIBUR από ένα βράχο, που το είχε καρφώσει ο πατέρας του πριν πεθάνει και έτσι έγινε βασιλιάς. Το σπαθί αυτό, κατά τον μύθο, βρίσκεται ακόμη στην Αγγλία, στο βάθος κάποιας ήσυχης λίμνης, περιμένοντας τον επόμενο βασιλιά που θα το βρει... Ωραία ιστοριούλα έως εδώ. Η συνέχεια τώρα, για την εταιρεία TELSTAR έχει ως εξής: Το 2555 κάποιος μεγαλομανής βασιλιάς του Salto, με το όνομα Delavar την είδε να φτιάξει ένα χρονομεταφορέα και να πάει στο παρελθόν και να πάρει το EXCALIBUR. Ο μάγος Μέρλιν, ο οποίος έπαθε μία ταπηροκρανίαση (καλό ε;) έστειλε την ανιψιά του Beth, να εκδικηθεί για την κλοπή του μαγικού σπαθιού, και φυσικά να το φέρουν πίσω. Αυτή είναι η ιστορία. Και πάλι λέω καλώς! Ας δούμε τώρα πως φαίνεται αυτό στην οθόνη:

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Στο παιχνίδι, εσείς έχετε τον ρόλο της Beth, μετά τη μεταφορά της στο μέλλον. Δεν γνωρίζετε απολύτως τίποτε για το που βρίσκεστε και για το τι θα συναντήσετε στην πορεία. Πρέπει να βρείτε το EXCALIBUR και να επιστρέψετε πίσω στην εποχή σας. Μπορείτε να "μαζεύετε" απεριόριστα αντικείμενα που βρίσκετε στο δρόμο σας, για να σας βοηθήσουν στη λύση των προβλημάτων σας.

Πρέπει να μαζεύετε όσες περισσότερες πληροφορίες μπορείτε για το EXCALIBUR από όσους βρίσκετε στο δρόμο σας. Μερικοί σας μιλάνε απ' ευθείας, μερικοί ζητάνε ανταλλάγματα. Σκοπός σας είναι να μιλάτε με όλους.

GAME CONTROLS

Ο χειρισμός παρ' ότι γίνεται μόνο με το πληκτρολόγιο, δεν είναι δύσκολο να τον μάθεις. Με τα βελάκια έχετε την κίνηση στο χώρο, με το space σηκώνετε αντικείμενα και προκαλείτε τη συζήτηση με πρόσωπα, με το Alt χρησιμοποιείτε αντικείμενο και με το Ctrl και τα βελάκια μονομαχείτε. Αυτά είναι τα βασικά. Υπάρχουν τώρα πλήκτρα για τον χάρτη, το inventory, τις κάμερες κτλ. Παρόλο που το παιχνίδι δεν υποστηρίζει ποντίκι, αλλά δεν είναι και τόσο δύσκολο με το πληκτρολόγιο. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, βλέπετε στην οθόνη ένα σπαθί, που συμβολίζει τη δύναμη που σας έχει μείνει, και μία πυξίδα











που η ύπαρξή της είναι καθαρά φιλολογική.

ΟΙ ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ

Οι πιθανοί αντίπαλοι που θα συναντήσετε, είναι τρεις: Οι χωρικοί Ort, μία αυτοσυντηρούμενη ομάδα, που βρίσκονται στον επάνω τομέα του Salto. Στον τομέα αυτό το φαγητό και το νερό είναι δυσεύρετα. Οι χωρικοί Ort είναι αδίστακτοι δολοφόνοι. Οι Fabians που βρίσκονται στον κεντρικό τομέα. Αυτοί είναι εργάτες που παλεύουν όλοι μαζί για το μέλλον τους. Ο αρχηγός τους είναι ο Oscar Lamel ιδρυτής του FFF (Fabian Freedon Fighters). Το FFF είναι μία αντιστασιακή ομάδα με σκοπό να ρίξει το μοναρχικό καθεστώς του Salto. Οι Elysians που είναι οι κάτοικοι του κατώτερου τομέα. Αυτοί είναι η εξέλιξη δυνατών μεγαλομανών σε δαιμονικούς και δυνατούς μάγους (;). Είναι αρκετά δυνατοί και έχουν τον θάνατο μέσα τους!

ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ

Το εγχειρίδιο, είναι αρκετά φανταχτερό, αντιδιαμετρικά αντίθετο με το τι συναντάμε στο παιχνίδι. Είναι πλήρες, και αρκετά καλοστημένο, όπως ήδη έχουμε πει. Με τίποτα όμως, δεν βρίσκουμε κάτι τέτοιο στη συνέχεια.

ΗΧΟΣ

Αρχίζουμε τώρα τα άσχημα. Ο ήχος είναι αρκετά κακής ποιότητας, και καλά που υπάρχουν υπότιτλοι σε κάθε περίπτωση, και καταλαβαίνουμε τι γίνεται. Η μουσική είναι βαρετή και επαναλαμβανόμενη.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Και φτάσαμε στο βασικό μειονέκτημα του παιχνιδιού... Θυμάστε το Space Quest I; Μήπως το Larry I & II; Ναι λοιπόν! Ηταν καλύτερα!!! Βλέπουμε μία προσπάθεια 3D εμφάνισης, η οποία έχει αποτύχει παταγωδώς! Στο εγχειρίδιο γράφει: "η εταιρεία έχει δεσμευτεί να σας παρέχει την τεχνολογία που θα καθορίζει τα στάνταρ στα παιχνίδια. Ο σκοπός της είναι να φέρνει την επανάσταση και να μην ακολουθεί απλά την εξέλιξη." Κολοκύθια! Αυτό που είδα με μία λέξη μονάχα το περιγράφω: ΧΑΛΙΑ! Και να φανταστείτε, πως η εταιρεία χρησιμοποιεί και DirectX 5!!! Και όλα αυτά, έχοντας εξαντλήσει την επιείκεια και την πάρα πολύ μεγάλη υπομονή μου, που τόσο πολύ έχει σχολιαστεί από διάφορους βάζελους σε αυτό το περιοδικό!

Αγαπητοί μου φίλοι. Η TELSTAR ELECTRONIC STUDIOS τελικά τα κατάφερε και πέτυχε ένα μεγάλο ταξίδι μέσα στο χρόνο! Αυτό το ταξίδι όμως δεν είναι το ταξίδι του μεγαλομανούς ΠωςΤονΛένε, ούτε της μαχητικότατης ανιψιάς του μάγου. Είναι το ταξίδι που κάνει ο χρήστης, κάποια χρόνια πίσω, στα adventure games που δεν βλέπονται.





Panzer General II

του Α. Μαύρου

HOUSE:	SSI
FORMAT:	WIN 95 CD ROM
REQUIREMENTS:	P/90, 16MB RAM, HD, SB, SVGA 1MB, 4xCDROM
ΔΙΑΘΕΣΗ:	CD- MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Οι Γερμανοί ξανάρχονται...

ΓΡΑΦΙΚΑ...........95%
ΗΧΟΣ...................80%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......90%
ΑΝΤΟΧΗ............99%

ΓΕΝΙΚΑ: 92%

PANZER GENERAL II

Από το ημερολόγιο ενός συντάκτη...) ...και πηγαίνω τελικά από το περιοδικό, να παραδώσω τα rewiews για το επόμενο τεύχος, (και που έπρεπε να παραδοθούν 10 ημέρες πριν) προετοιμασμένος για το καθιερωμένο μαστίγωμα από τον φίλο και αγαπητό κατά τα άλλα αρχισυντάκτη μου! Μπαίνω στο γραφείο, και τον βλέπω να με περιμένει στην πόρτα!

Ευτυχώς, το μαστίγωμα το γλίτωσα... Είχαν έρθει πριν από εμένα κάποιοι άλλοι συνάδελφοι, και είχε πιαστεί το χέρι του. Χαρούμενος λοιπόν, προχωράω στο γραφείο, παραδίνω τις δισκέτες και περιμένω να πάρω παιχνίδια, για το επόμενο τεύχος. Περιμένοντας πέφτει το μάτι μου σε ένα παιχνίδι, και μένω σαστισμένος... "Αυτό θα πάρω" λέω με σιγουριά! " Θα σου κόψω τα χέρια! " Ακούγεται μία φωνή από το βάθος! Γυρνάω, και βλέπω τον αρχισυντάκτη του περιοδικού MAD να στέκεται στον διάδρομο σαν ένας νέος Dancan McLoud και να με κοιτά απειλητικά... "Και τι δουλειά έχεις εσύ με αυτό το παιχνίδι;" τον ρωτάω, "χα χα, κοίτα να δεις", μου λέει, " έχω ακόμη και μπλούζα που λέει: THIS IS A PROPERTY OF SSI, 1997"..... "Μικρέ μου.... του απαντάω, εγώ έχω ένα tatoo που λέει: AXIS FORCES,1940!"..... Αυτό ήταν.... Ο φίλτατος Γεώργιος έπεσε ξερός στο καναβάτσο... Για ποια τελικά πράγματα θα μπορούσα να μονομαχήσω... τη ζωή μου και το PANZER GENERAL II! Σκεφτήκατε ποτέ πως θα εξελισσόταν ο Δεύτερος Παγκόσμιος Πόλεμος και ποια θα ήταν η εξέλιξη για την Ευρώπη και τον κόσμο αν οι Γερμανοί του Χίτλερ είχαν καταλάβει τη Μόσχα ή αν είχαν εισβάλει στη Μ.Βρετανία; Θα ήταν η Αμερική ο επόμενος στόχος; Τι έφταιξε για τη Γερμανία και έχασε τον πόλεμο; Η αλαζονεία του Χίτλερ, ή μήπως η μετριότητα των αξιωματικών του; Τώρα με το PANZER GENERAL II μπορείς και εσύ να γίνεις ένας από τους στρατηγούς του τρίτου Ράιχ και να οδηγήσεις τις μεγάλες δυνάμεις του στις ιστορικές μάχες του δεύτερου παγκόσμιου πολέμου. Υπάρχουν όλες! Από την εισβολή στην Πολωνία (που σήμανε και την αρχή του πολέμου), την απόβαση στη Νορμανδία, τη μάχη στο Ελ Αλαμέιν, έως και την επιχείρηση Barbarossa στον βαρύ ρωσικό χειμώνα! Ο σκοπός σας; Να τα καταφέρετε να είστε καλύτεροι από τον Γκέριγκ. Ακόμη να καταφέρετε να οδηγήσετε τις φοβερές στρατιές του Ρόμελ στη Βόρεια Αφρική. Και αν καταφέρετε να είστε καλύτεροι, θα έχετε τη δυνατότητα να ηγηθείτε της στρατιάς του άξονα σε μία εισβολή στο Λονδίνο αλλά ακόμη και στην Αμερική! Σκοπός σας, μόνο η νίκη! Το PANZER GENERAL είναι ένα από τα παιχνίδια στρατηγικής, που έχει αφήσει ιστορία στον χώρο! Οσοι είχαν την τύχη να παίξουν αυτό το παιχνίδι, μπορούν άνετα να το συγκρίνουν με το Civilization και το Battle Isle. Το PANZER GENERAL II τώρα, δεν έχει πάρα πολλές διαφορές. Θα βρείτε τις ίδιες πίστες, και το ίδιο σκηνικό, ακόμη και την ίδια φιλοσοφία στη στρατηγική που πρέπει να ακολουθηθεί. Εκείνο που κατάφερε η πρωτοπόρα SSI είναι να το κάνει περισσότερο ενδιαφέρον, έστω και για κάποιον που έχει παίξει για πολύ καιρό το PANZER GENERAL! Και αυτό ήταν δυνατό να γίνει, κάνοντας κάποιες βασικές αλλαγές στο παιχνίδι, όπως να το κάνει για WIN 95, να βάλει πολύ περισσότερες επιλογές, έτσι ώστε να μπορεί να παίξει και ένας τελείως άπειρος με αυτά τα παιχνίδια, να βάλει περισσότερες μονά-





τε είναι η καλύτερη ευκαιρία για να το αποδείξετε! Αν νομίζετε πως δεν την έχετε, τότε είναι η καλύτερη ευκαιρία να την αποκτήσετε... ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ Ξεκινώντας κάθε μάχη (πίστα) πρέπει να στήσεις τις δυνάμεις



που έχεις διαθέσιμες εκείνη τη στιγμή όσο πιο καλά γίνεται, έτσι ώστε να αποκτήσεις από την πρώτη κίνηση το πλεονέκτημα απέναντι στους αντιπάλους σου. Αν το επιτύχετε αυτό, τότε έχετε καταφέρει πολλά! Εδώ ταιριάζει απόλυτα το ρητό που λέει, ότι η αρχή, είναι το μισό όλων! Ενα από τα βασικά βέβαια μέρη του παιχνιδιού είναι οι διαθέσιμοι πόροι (όπως βέβαια και σε όλα τα παιχνίδια του είδους) οι οποίοι σε κάθε κίνηση μεταβάλλονται ανάλογα με το πόσο καλά πήγε ο παίκτης στην προηγούμενη κίνηση. Αυτοί οι διαθέσιμοι πόροι μεταβάλλονται και από μάχη σε μάχη με τον εξής τρόπο: Υπάρχουν (σε κάθε μάχη) τρία στάδια. Π.χ. 10 κινήσεις, 14 κινήσεις, 18 κινήσεις. Οπου αν επιτύχεις να "πάρεις" τη μάχη στο πρώτο επίπεδο, έχεις πετύχει "Brilliant Victory", εν τα καταφέρεις στο δεύτερο επίπεδο, έχεις "Victory" ενώ στο τρίτο (και τελευταίο) επίπεδο τότε έχεις "Tactical Victory". Οσο περισσότερα "Brilliant Victory" έχεις, τόσο περισσότερους πόρους έχεις διαθέσιμους, κ.ο.κ. Προσοχή όμως! Σε μερικές μάχες, έχεις σαφή εντολή να είσαι το δυνατότερο σύντομος! Αν τότε πάρεις απλά μία "Tactical Victory", τότε είσαι αυτόματα εκτός παιχνιδιού... Να θυμάστε λοιπόν να σώζετε το παιχνίδι συχνά, αν δε θέλετε να αρχίζετε συνέχεια από την αρχή! Η ΟΘΟΝΗ Η οθόνη είναι σχεδόν η ίδια με το PANZER GENERAL. Ετσι δεν θα δείτε και πολλές διαφορές εσείς οι παλιοί χρήστες. Μία αλλαγή που υπάρχει, είναι ότι το τερέν είναι πολύ πιο ρεαλιστικό από την πρώτη φορά! Νομίζεις ότι δίνεις τη μάχη πάνω σε κανονική στρατιωτική μακέτα τριών διαστάσεων! ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ Τα πάντα βέβαια γίνονται με το ποντίκι, πράγμα που τα κάνει όλα πιο εύκολα. Η βοήθεια από το εγχειρίδιο είναι πλήρης... τι άλλο θέλετε; ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑ Χμμμ... Οσο για τις απαιτήσεις του συστήματος φίλοι μου... πρέπει να το περιμένετε! Τα προβλήματα ξεκινάνε με τα WIN 95! Αν δεν έχεις... δεν παίζεις... Από εκεί και πέρα, χρειάζεται και κάπως καλή κάρτα γραφικών, αλλιώς.... κλάφτα Χαράλαμπε.... Σε γενικές γραμμές πάντως, το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί με 16 MB RAM, Pentium/90, και SVGA 1MB RAM... αρκεί να έχεις κλειστό τον ήχο γιατί τότε δεν τρέχει.... Ούτε καν περπατάει... σέρνεται! ΗΧΟΣ Αχά! Ο ήχος... Ο ήχος είναι πραγματικά καλός, σε βάζει στο κλίμα της εποχής από την αρχή, με τη μελωδία που παίζεται, και τις εκρήξεις που ακούγονται στη μάχη, ακόμη και το περπάτημα των πεζικάριων, ή τις ερπύστριες των αρμάτων... αλλά μετά από λίγο γίνεται βαρετός, γιατί επαναλαμβάνονται συνέχεια τα ίδια μοτίβα! Ασε που αν τον έχεις κλειστό, πάνε όλα πιο γρήγορα...

δες στον στρατό αλλά και άλλες αλλαγές για τις οποίες θα πούμε στη συνέχεια. Οι δύο πιο βασικές αλλαγές πάντως, είναι ότι σε αυτήν την έκδοση του PANZER GENERAL έχετε τη δυνατότητα Multiplayer Game αλλά υπάρχει και μία επιλογή Built Scenario



όπου καθορίζετε εσείς το μέρος, τον χρόνο, τις καιρικές συνθήκες και τις δυνάμεις, για μία καινούρια, και καθαρά δική σας μάχη! ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ Η πρώτη φράση στο εγχειρίδιο είναι η εξής: Εχετε ότι χρειάζεται για να νικήσετε; Ναι, λοιπόν! Με το PANZER GENERAL II τα έχετε σχεδόν όλα! Εχετε πλήρη βοήθεια και οδηγίες για τα πάντα! Μέσα στο εγχειρίδιο θα βρείτε όλα όσα θα πρέπει να ξέρετε για να περνάτε αποτελεσματικά από μάχη σε μάχη! Ακόμη θα βρείτε όλα τα απαραίτητα ιστορικά στοιχεία για τις μάχες που έγιναν, και για τις στρατιωτικές μονάδες που χρησιμοποιήθηκαν! Εχετε ακόμη τις απαραίτητες μονάδες για να τελειώσετε κάθε μάχη με το καλύτερα δυνατό αποτέλεσμα. Το μόνο που δεν ξέρω αν έχετε, είναι το ταλέντο να ανακαλύψετε κάθε στιγμή τη σωστότερη στρατηγική για να επιτύχετε τον σκοπό σας! Αν νομίζετε πως την έχετε, τό-









PLAYSTATION

ACE COMBAT II
ACTUA SOCCER CLUB EDITION
ADIDAS II
ALL STAR SOCCER
ALLIED GENERAL
BATTLESPORT
CARNAGE HEART
CRASH BANDICOOT II
CROCHERCULES
CRYPT KILLER
DRAGON HEART
EPIDEMIC
EARTHWORM JIM II
EXCALIBUR
FANTASTIC FOUR
FORMULA ONE '97
G-POLICE
HERCULES
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO
LIGHTFORCE TENKA
LITTLE BIG ADVENTURE
LOMAX
LOST WORLD JURASIC PARK
MACHINE HUNTER
MECHWARRIOR II
MEGAMAN X3
MDK
NASCAR RACING '98
NEED SOR SPEED II
NUCLEAR STRIKE
JUDGE DREDD
ODDWORLD ABE'S ODYSSEY
OVERBLOOD
PERFECT WEAPON
PARAPA THE RAPER
PLAYER MANAGER
PORCHE CHALLENGE
PSYCHIC FORCE
RALLY CROSS
REBEL ASSAULT II (2CD)
RAGE RACER
RAYSTORM
RIOT
SENTIENT
SOUL BLADE
SPEEDSTER
SPIDER
SYNDICATE WARS
STAR WINDER
STRIKE POINT
SHAMURAI SHODOWN III
STREET FIGHTER EX PLUS
SWAGMAN
THE CROW CITY OF ANGELS
THE KING OF FIGHTERS 95
THE CITY OF LOST CHILDREN
TEN PINY ALLEY
TILT
TIGER SHARK
TOKYO HIGHWAY BATTLES
VANDAL HEARTS
VIRTUAL TENNIS
VIRTUAL POOL
V RALLY
WARCRAFT II
WAR GODS
XEVIOUS 3D

58 Object(s) | 0 bytes | 11:00 AM

NEW TITLES

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO
WING COMMANDER IV
TOMB RAIDER 2
OverBlood
Overboard!
ODDWORLD
TIME CRISIS

9 Object(s) | 0 bytes | 11:00 AM

Καλές Γιορτές

NEW TITLES

LANDS OF LORE
NBA LIVE 98
MADDEN 98
SHADOWS OF THE EMPIRE
ANNIHILATION
Atlantis
SEGA WORLDWIDE SOCCER PC
FIGHTERS ANTHOLOGY

3 Object(s) | 0 bytes | 11:00 AM

CD ROM

MASCAR RASING II
LORDS OF THE RALMS II
PRIVATEER II
NBA 97 AMERICA LIIVE
HANDER HANDED
F-22 LIGHTING II
NORTIMER
THE NEED FOR SEED S.E.
USNF 97 US NAVY FIGHTERS
RACE MANIA
TIME PARADDY
REALMS OF THE HUNTING.
DIABLO
BACK TO BAGHDAD
RISK THE WORLD CONQUEST GAME
THIRD REICH
CODE RED EXPENSION FOR RED
BATTLESHIP
BATTLECRUISER 3000 AD
ATMOSFEAR THE THIRD DIMENSION
THE HIVE
TUNNEL B1
TOMB RAIDER
PRINT ARTIST
THE DARK EYE
DONALD IN GOLD SHADOW
OLYMPIC SOCCER
HERETIC II
FLY & DRIVE
KRAZY IVAN
RAVAGE
CHAOS OVERLORDS
GLANDESTINY
ALIEN LEGACY
TRACER
ANGEL DEVOID
WAR WIND
NECRODOME
TIMON & MUBRA'S JUNGLE GAMES
THE ORION CONSPIRACY
JUDGE DREDD
HUMANS III
SILENT THUNDER
EARTHSIEGE 2
THE MERILYN MONROE FIELS
SOLUTION CD '96
ENDORFUN
A.T.F. NATO FIGHTERS
SHELLSHOCK
TERRANOVA
1830
1944
CYBERMAGE
1942
MILLENNIA
STAR RANGERS
DOMINUS
STARDUST
SLIPSTREAM 3000
INHERIT THE EARTH
RETRIBUTION
DEFIN WARGAME COLLECTION 2
FADE TO BLACK
SHOCKWAVE ASSAULT
CYBER JUDAS
ABSOLUTE ZERO
ICE & FIRE
CYBERSPEED
TWIN CALIBRE
5TH FLEET
DESTINY
RAVENLOFT STONE PROPHET
FIFA 97 CD
PHANTASMAGORIA II CD
SHERLOCK HOLMS II CD
TOTAL DISTORTION
NUKE II
VIRTUAL SNOOKER
RING CYCLE
TOWER ASSAULT
BATTLEGROUND.....
ALLIED GENERAL
TOTAL MEYHEM
DESCENT 2
BODY COUNT
3 GAMES DRIVING PACK WHITE
RIPPER
RED ALERT CD
TACHTICAL OPERATIONS

90 Object(s) | 0 bytes | 11:00 AM

Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται Φ.Π.Α. 18%

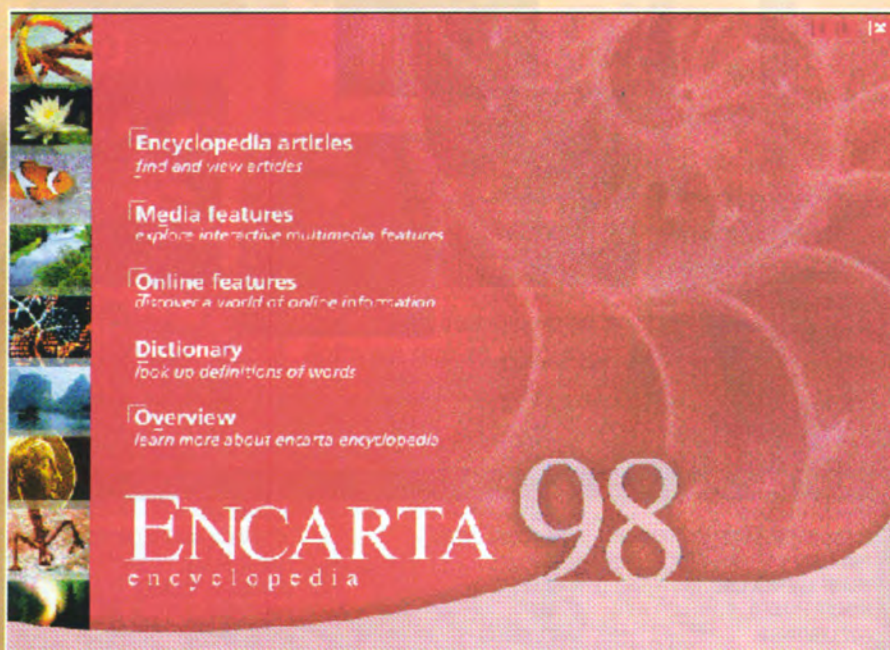
CD LAND -ΕΚΘΕΣΗ ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 60 ΜΟΣΧΑΤΟ
ΤΗΛ.: 4814769 - 4814774
E mail cdland @ fnet.gr

En 11:00 AM

SOFTWARE REVIEW

ENCARTA 98 Encyclopedia

της Μαρίας Χρυσοχού

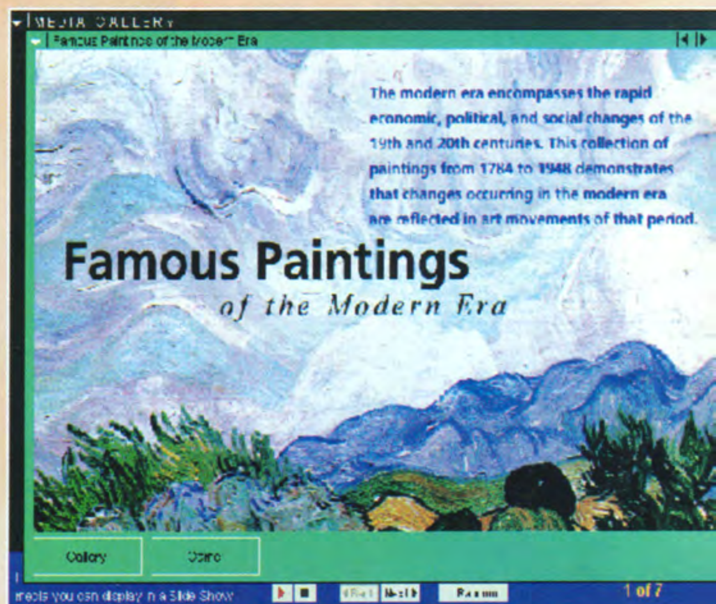


***Τ**η γνωστή ποιότητα των προϊόντων της Microsoft επαληθεύει ακόμα μίαφορά ο νέος τίτλος Encarta 98, μία από τις πληρέστερες εγκυκλοπαίδειες του τελευταίου έτους. Οπως ίσως οι περισσότεροι καταλαβαίνετε, το πρόβλημα με κάθε εγκυκλοπαίδεια - απλή ή ηλεκτρονική- είναι ότι έχει ημερομηνία λήξεως. Η ανθρώπινη ιστορία εξελίσσεται και οι εγκυκλοπαίδειες, αναπόφευκτα, δεν μπορούν να την παγιδεύσουν επ' άπειρον. Εάν κάποιος αποφασίσει ότι θέλει να δώσει κάποια χρήματα και να έχει ένα συνεχές βοήθημα, δυστυχώς θα αντιμετωπίσει το δίλημμα της παλαιότητας. Η Microsoft όμως έκανε τη σχετική πρόβλεψη και φρόντισε ώστε ο τίτλος της να αποτελέσει -ακόμα μία φορά- την εξαίρεση.*

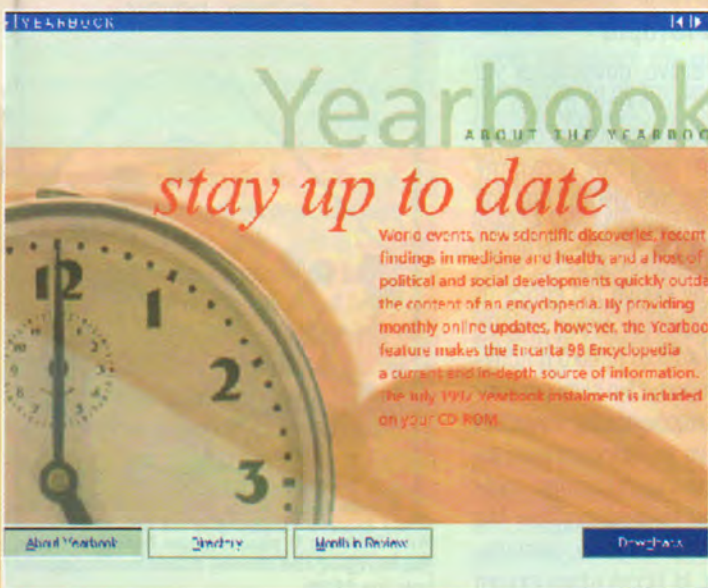
Εκτός από το ότι καλύπτει πολλά σύγχρονα θέματα, παρέχει δυνατότητα ενημέρωσης του τίτλου -κάθε μήνα- για όλα τα νέα επιτεύγματα. Εχουμε δηλαδή μία ζωντανή εγκυκλοπαίδεια, η οποία "αναβαθμίζεται" σε μηνιαία (ή ετήσια αν επιθυμείτε) βάση, πλεονέκτημα που δίνει αναμφισβήτητα στον τίτλο φανερό προβάδισμα. Τα πλεονεκτήματα όμως δεν σταματούν εδώ. Η πλοήγηση μέσα σε έναν εγκυκλοπαιδικό τίτλο, δίνει εξ αρχής μία ιδέα για την ποιότητά της. Οι επιλογές μίας αξιόλογης εγκυκλοπαίδειας πρέπει να διακρίνονται από σαφήνεια και αμεσότητα. Αντίθετα με άλλες παραγωγές στις οποίες χάνεσαι σε πολύπλοκα μονοπάτια εύρεσης, η Encarta είναι σαφέστατη και κοινώς μιλώντας "τακτοποιημένη". Μπορεί κάποιος να δει μόνο εικόνες, ή μόνο άρθρα ή να ακούσει μόνο ήχο. Το πώς να κάνει μόνο ένα από αυτά χωρίς να μπλέξει με τα υπόλοιπα, είναι πασιφανέστατο. Με τον ίδιο τρόπο, μπορεί να τα κάνει όλα μαζί. Πρέπει να σημειώσω, ότι ο επεξεργαστής που χρησιμοποιήθηκε για το review αυτού του τίτλου είναι Cyrix 686, μοντέλο εφικτό σε κάθε έλληνα χρήστη. Το πρόγραμμα έτρεχε με άνεση, χωρίς κουραστικές αναμονές και επιλογές της... υπομονής. Ακόμα και οι απαιτητικές παρουσιάσεις περιφοράς 360 μοιρών σε κάποιο αξιοθέατο, δεν χρειάζονταν παραπάνω από μερικά δευτερόλεπτα για να φορτωθούν (σε αντίθεση με άλλα προγράμματα της αγοράς, όπου πας γρηγορότερα στο αξιοθέατο με τα πόδια, απ' ότι χρειάζεται για να "ανοίξει" η εικόνα). Οσον αφορά τις εγκυκλοπαιδικές γνώσεις, εμείς δεν είμαστε οι κατάλληλοι να τις σχολιάσουμε, μπορούμε όμως να πούμε ότι τα 2 Cds που περιέχει ο τίτλος υπερκαλύπτουν τη σημερινή πορεία πραγμάτων. Και όπως παραπάνω αναφέραμε, είναι έτοιμος να καλύψει κάθε εξέλιξη. Καλά όλα αυτά, αλλά τι γίνεται όσον αφορά την πρωτοτυπία; Και εδώ έρχεται να μας καλύψει με αρκετά interactive παιχνίδια, τα οποία μετατρέπουν την "ξερή

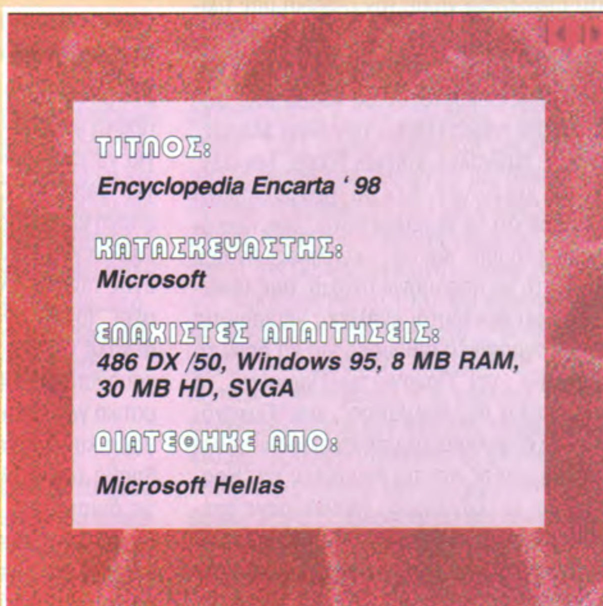


γνώση" σε απόκτημα. Το παιχνίδι της πινακοθήκης, το παιχνίδι των μουσικών οργάνων, το παιχνίδι των θαυμάτων της φύσης και άλλα, αποτελούν όχι μόνο μία ευχάριστη αντίθεση από την "απλή ενημέρωση" αλλά προωθούν και τη δική μας συμμετοχή. Αποτέλεσμα: γνώση και διασκέδαση. Και μην μου πείτε ότι η διασκέδαση δεν είναι η καλύτερη μέθοδος διδασκαλίας... Αρκεί μόνο να σας πω, ότι μπορείτε να δώσετε προσωπικά στοιχεία (ηλικία, τρόπο ζωής κ.λ.π.) και να έχετε καρτέλα με απαραίτητες πληροφορίες πάνω στην προσωπική σας διατροφή! Αλλα διασκεδαστικά και ενδιαφέροντα στοιχεία: μυστήρια του κόσμου, ζώα- θρύλοι, άνθρωποι που σημάδεψαν την ιστορία, μυθικά κάστρα, "αυτό το γνωρίζατε;", είναι μόνο μερικές από τις επιλογές που μπορείτε να έχετε μέσω του Topic Trails, κατηγορία του Media Gallery. Το media gallery είναι μία από τις πέντε κατηγορίες του menu (όπως encyclopedia articles, online features, dictionary και overview). Το media gallery περιέχει παιχνίδια, βίντεο, χρονοδιαγράμματα, άτλαντα και το εκπληκτικό παιχνίδι γνώσεων mindmaze, όπου σας μεταφέρει μέσα σε ένα μεσαιωνικό κάστρο και σας θέτει διαφορετικές ερωτήσεις σε κάθε δωμάτιο! Με την επιλογή encyclopedia articles μπορείτε να ερευνήσετε οποιοδήποτε θέμα θέλετε. Με το online features έχετε αρκετές δυνατότητες όπως σύνδεση με δίκτυο, "αναβάθμιση" της Encarta και άλλες δικτυακές εφαρμογές. Η επιλογή dictionary, διαθέτει ένα εκπληκτικό εννοιολογικό και ιδιωματικό λεξικό και τέλος η επιλογή Overview, βοηθητική της λειτουργίας και χρήσης της Encarta. Δεν χρειάζεται βέβαια να αναφέρουμε ότι ο τίτλος είναι εξοπλισμένος με όλα τα χρήσιμα εργαλεία για την έρευνά σας: παρουσίαση κειμένων, ήχων ή εικόνων κατ' επιλογή θεματικής κατηγορίας, εύρεση δίνοντας λέξη ή πρόταση, άρθρα ή εικόνες που συνδέονται με το ζητούμενο θέμα, εκτύπωση ή αντιγραφή επιλεγμένου κειμένου ή φωτογραφίας κ.α. Για τις απαιτητικές περιπτώσεις διατίθεται ο βοηθός Wizard, με τον οποίο μπορείτε να δείτε όλα τα άρθρα που περιέχουν τη ζητούμενη λέξη. Π.χ. ζητήσατε τη λέξη μάνγκο (το φρούτο): θα λάβετε μία λίστα από 31 άρθρα, τα οποία μιλούν για φυτείες, χώρες παραγωγής, ακόμα και σκηνοθέτες ή συγγραφείς που χρησιμοποίησαν την ονομασία. Αυτή κι αν είναι έρευνα! Επίσης, έχετε δυνατότητα επέμβασης στο interface της Encarta δίνοντας τα χρώματα της επιλογής σας, αλλάζοντας τις ρυθμίσεις στον ήχο, τα settings της εκτύπωσης, του ξεκινήματος ή της εξόδου από το πρόγραμμα. Φτάνοντας στο τέλος αυτής της παρουσίασης, θα μπορούσαμε να πούμε ότι ο απλός χειρισμός της Encarta επιτρέπει τη χρήση της από όλη την οικογένεια, αρκεί βέβαια να υπάρχει γνώση της αγγλικής γλώσσας.









Μία εκπληκτική "κινούμενη" ιστορία...

Περιηγηθείτε μαζί μας σε έναν φανταστικό κόσμο, με οδηγό τη μοναδική τεχνική των κινουμένων σχεδίων και όχημα... το pc σας

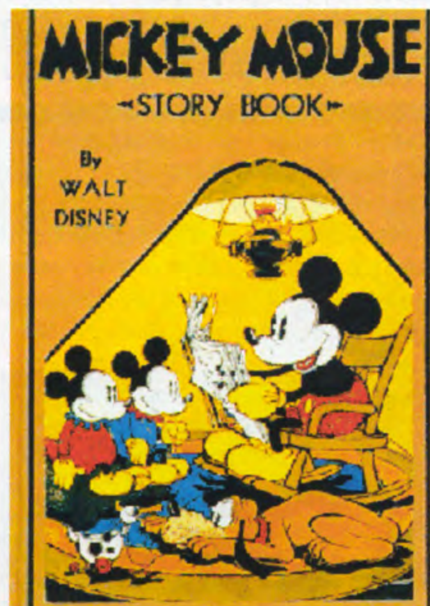


της Μαρίας Χρυσοχού

Οταν λέμε "κινούμενα σχέδια" εννοούμε ασφαλώς μία τεχνική σχεδίασης. Η όπως ετυμολογικά εξηγείται "μία σειρά από σχέδια που αναπαριστούν την κίνηση, χρησιμοποιώντας σταδιακές, προοδευτικές αλλαγές από σχέδιο σε σχέδιο". Πέρα όμως από σχεδιαστική κατηγορία, τα κινούμενα σχέδια χαρακτηρίζουν και μία πολύ αγαπημένη περίοδο της ζωής μας, απόλυτα συνδεδεμένη με την παιδική μας ηλικία. Ολοι μας έχουμε σίγουρα περάσει άπειρες ώρες μπροστά στην τηλεόραση ή σε κάποιο κόμικ, συμμετέχοντας νοερά στις φανταστικές περιπέτειες των Μίκι Μάους, Σκρουτζ, Ντόναλντ, Τομ και Τζέρυ, Τεν-Τεν, Αστερίξ και άλλων. Δεν θα ήταν υπερβολή να πούμε ότι τα σημάδια αυτής της περιόδου τα φέρουμε και ως... ενήλικες! Αν δεν πιστεύετε το παραπάνω σχόλιο, σας υπενθυμίζω ότι αμέτρητοι ενήλικες γέμισαν τις κινηματογραφικές αίθουσες για να δουν το "Lion King", την "Παναγία των Παρισίων", τα "101 σκυλιά της Δαλματίας", την "Ποκαχόντας". Και φυσικά να μην σχολιάσω πόσοι έπαιξαν στα pc και τις κονσόλες το "Ηρακλής" και το "Toy Story". Τα κινούμενα σχέδια πέρα από "ενθύμιο" της παιδικής μας ηλικίας, είναι μία ζωντανή και εξελισσόμενη τεχνοτροπία που συμβαδίζει με την κάθε εποχή. Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν τα κινηματογραφικά "Rodger Rabbit", "Space Jam" και "Toy Story", που προσαρμόστηκαν στην τρισδιάστατη τεχνολογία και μας έδωσαν μία τελείως διαφορετική οπτική αντίληψη για τα κινούμενα σχέδια. Τα κινούμενα σχέδια λοιπόν, είναι ξεκάθαρη έκφραση τόσο του καλλιτέχνη όσο και της εποχής του. Και κάπως έτσι, ξεκίνησε η ιστορία τους...

Μία σχετικά νέα ιστορία

Στα μέσα του 19ου αιώνα, συναντούμε για πρώτη φορά τον όρο "κινούμενο σχέδιο", ή για να χρησιμοποιήσουμε τη διεθνή ορολογία "cartoon". Cartoon ονόμαζαν εκείνη την εποχή κάθε προσχέδιο που γινόταν από τον καλλιτέχνη πριν περάσει στο τελικό σχέδιο ενός πίνακα, ενός μωσαϊκού ή μίας "ταπισερί" (όπως ονόμαζαν εκείνη την εποχή τα μεγάλα χαλιά που κρέμονταν στους τοίχους και αναπαριστούσαν κάποιο μυθικό ή πραγματικό γεγονός). Το προσχέδιο είναι μία γρήγορη και πρόχειρη παρουσίαση, το οποίο βοηθά τον καλλιτέχνη να πειραματιστεί με τις διαστάσεις, τον τρόπο σχεδίασης -ακόμα και το χρώμα- του τελικού σχεδίου. Με άλλα λόγια, είναι μία "ιδέα" χωρίς προοπτική και αληθοφάνεια. Η τέχνη μέχρι εκείνη την εποχή είχε ως στόχο της την πιστή αναπαράσταση της πραγματικότητας (με εξαίρεση ορισμένα καλλιτεχνικά κινήματα που στόχο τους είχαν το αντίθετο). Φαντάζεστε λοιπόν τι σήμαιναν τα cartoons για την εποχή: προχειρότητα! Το 1843 όμως, έγινε μία έκθεση στο Λονδίνο που φιλοξενούσε για πρώτη φορά αυτά τα προσχέδια. Ηταν μία



Μίκι Μάους: Ο πρώτος και διασημότερος χαρακτήρας του Disney έκανε το ντεμπούτο του το 1928.

παρουσίαση των cartoons (προσχεδίων) που σχεδιάστηκαν με προοπτική να διακοσμήσουν -στην τελική τους μορφή- το κτίριο του Κοινοβουλίου, στην Αγγλία. Η αφαιρετική αλλά ζωντανή τεχνική των cartoons ενθουσίασε το κοινό, που από εκείνη τη στιγμή άρχισε να τα θεωρεί μορφή τέχνης. Το πρώτο κινούμενο cartoon -ή σχέδιο- δημιουργήθηκε το 1906, στις Η.Π.Α. και σκοπό είχε να ψυχαγωγήσει το ευρύ κοινό. Ονομαζόταν "Humorous Phases of Funny Faces" (σας το παρουσιάζουμε με το ξενικό του όνομα, για να καταλάβετε καλύτερα τον κωμικό του χαρακτήρα). Το 1909 έγινε μία περιοδεία, που έφερε σε επαφή τη "νέα διασκέδαση" με το κοινό της επαρχίας. Η μικρή κινούμενη ταινία είχε τον τίτλο "Gertie the Dinosaur". Η επιτυχία των κινουμένων σχεδίων οδήγησε στη δημιουργία καινούριων χαρακτήρων, με την προοπτική βέβαια να γίνουν κι άλλες ταινίες. Ετσι ξεκίνησαν τα κινούμενα σχέδια, των οποίων η πορεία -από τότε- είναι ανοδική. Η διασκεδαστική αυτή τεχνική, εφαρμόστηκε σε πολλούς τομείς, όπως π.χ. στην εκπαίδευση, μια και πολλά εκπαιδευτικά προγράμματα για παιδιά προσχολικής ή μεγαλύτερης ηλικίας, χρησιμοποιούν διδακτικά βιβλία ή πακέτα για pc, στα οποία συμμετέχουν ήρωες των comics. Η τηλεόραση επίσης, προβάλει συνεχώς προγράμματα κινουμένων σχεδίων για παιδιά και χρησιμοποιεί την τεχνική αυτή για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Αρκετά λογοτεχνικά βιβλία έχουν μετατραπεί σε "κινούμενες" ταινίες (ποιος δεν έχει δει έστω σκηνές από το "Ο γύρος του κόσμου σε 80 ημέρες" του Βερν...). Κινούμενα σχέδια εκτός από τα σχολεία χρησιμοποιούν αρκετές βιομηχανίες αλλά και δυνάμεις του στρατού για να βιώσουν καταστάσεις που δεν έχουν ακόμα εξελιχθεί! Πίσω από πολλούς δημοφιλείς χαρακτήρες των comics κρύβονται κάποιοι σχεδιαστές, των οποίων τα ονόματα είναι άγνωστα στους περισσότερους από εμάς. Ας δούμε λοιπόν μερικούς από αυτούς (και ας σημειώσουμε ότι είναι γεννημένοι στις αρχές του 20ου αιώνα): Brad Anderson, δημιουργός του Μάρμαντιουκ, Avery, Freleng και Jones δημιουργοί των Bugs Bunny, Duffy Dack, Porky Pig, Jim Davis δημιουργός του Garfield, Steve Ditko δημιουργός του Spider-Man, Elzie Segar δημιουργός του Ποπάϊ, Hanna και Barbera δημιουργοί των Tom & Jerry, Bob Kane δημιουργός του Batman, Hank Ketcham δημιουργός του "Ντένις ο τρομερός", Walter Lantz δημιουργός του Woody Woodpecker, Alex Raymond δημιουργός του Flash Gordon, Siegel και Shuster δημιουργοί του Superman και φυσικά ο ήδη γνωστός στο ευρύ κοινό (ακόμα και στο ανήλικο... κοινό) και πιό αγαπητός όλων, Walt Disney, ουσιαστικά δημιουργός των Mickey Mouse, Donald Duck, Pluto, Dumbo. Αυθεντία στην κατασκευή cartoons, ο Disney έκανε τον κόσμο να αγαπήσει του ήρωές του και να τους συνδέσει αναπόσπαστα με την έννοια των κινουμένων σχεδίων. Κατά την πορεία της καριέρας του κατάφερε να μετατρέψει την κινούμενη εικόνα σε μορφή τέχνης. Επιπλέον, χαρακτηρίστηκε σαν ένας από τους σημαντικότερους αφηγητές μύθων μια και περιέγραψε πολλούς από αυτούς στις ταινίες του. Παρακολουθήστε λοιπόν από κοντά τη βιογραφία του και βγάλτε τα δικά σας συμπεράσματα.





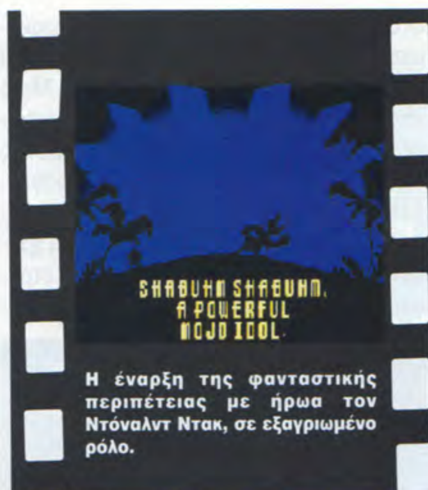




Εκπληκτικές εικόνες από τον "μαγικό κόσμο" της Disneyland, το πάρκο-μοντέλο ζωής του μέλλοντος Epcot Center και την χώρα της περιπέτειας, στην Eurodisney.

Η ζωή ενός θρύλου

Ο Walter Elias Disney, όπως είναι το πλήρες όνομά του, γεννήθηκε στο Chicago του Illinois στις 5 Δεκεμβρίου του 1901 και ήταν το τέταρτο από τα πέντε παιδιά της οικογένειας. Οταν ήταν 5 ετών, η οικογένειά του μετακόμισε σε μία φάρμα. Τα πρώτα "μοντέλα" του μικρού Walt ήταν τα ζώα της φάρμας. Μετά από τέσσερα χρόνια η οικογένεια μετακόμισε πάλι στο Kansas, όπου ο εννιάχρονος Disney έπιασε δουλειά σαν σκιτσογράφος: έφτιαχνε κάθε εβδομάδα σκίτσα για τον κουρέα της γειτονιάς, με αντάλλαγμα λίγα χρήματα ή κούρεμα. Η οικογένεια του επέστρεψε το 1917 στο Chicago. Ο Disney γράφτηκε στην ακαδημία Καλών Τεχνών της πόλης, στην οποία πήγαινε τα απογεύματα μετά το σχολείο για να μελετά σχέδιο. Σύντομα παράτησε το πρωινό σχολείο. Μετά ήρθε ο Α Παγκόσμιος Πόλεμος, όπου μαθαίνουμε ότι συμμετείχε στον Ερυθρό Σταυρό σαν οδηγός ασθενοφόρου. Μετά τον πόλεμο επέστρεψε στο Kansas, όπου εργάστηκε σαν σχεδιαστής σε μία διαφημιστική εταιρεία. Εκείνη την εποχή έφτιαξε τα πρώτα του κινούμενα σχέδια, με τον τίτλο "Laugh O' Grams". Το 1923 του έγινε πρόταση να δουλέψει στα στούντιο του Hollywood. Εκεί, μαζί με τον αδερφό του Roy, κατασκεύασαν τη σειρά "Alice Comedies". Το πρώτο cartoon που χρησιμοποιούσε τον ήχο ταυτόχρονα με την κίνηση, σχεδιάστηκε εκεί το 1928 και ονομαζόταν "Steamboat Willie". Τότε δημιούργησε και τον χαρακτήρα Mickey Mouse. Μέσα σε μία δεκαετία, ο Mickey, η Minnie, ο Pluto και ο Donald Duck έγιναν διάσημοι. Η πρώτη μεγάλου μήκους ταινία του Disney "Η Χιονάτη και οι εφτά νάνοι" προβλήθηκε το 1937 και ακολούθησαν οι "Πινόκιο", "Σταχτομπούτα", "Η Αλίκη στη χώρα των θαυμάτων", "Πήτερ Παν", "Εξκάλιμπερ", "Φαντασία", κ.α. (πρέπει να αναφέρουμε ότι για τον ήχο της ταινίας "Φαντασία" χρησιμοποιήθηκαν οι γνώσεις μίας νεόδμητης, εκείνη την εποχή (1938) εταιρείας, της U.S. Electronics, την οποία διηύθυναν δύο απόφοιτοι μηχανικοί: William Hewlett και David Packard! Σας θυμίζουν τί-



Η έναρξη της φανταστικής περιπέτειας με ήρωα τον Ντόναλντ Ντακ, σε εξαγριωμένο ρόλο.

ποτα;) Η περιπέτεια "Το νησί της φώκιας" (1948) γυρίστηκε με αληθινούς ηθοποιούς και ήταν η πρώτη από τις ταινίες του δημιουργού, που ασχολήθηκαν με την άγρια ζωή. Ακολούθησαν οι ταινίες "Ζωντανή Ερημος", "Τα μυστικά της Ζωής" κ.α. Χρησιμοποιώντας και πάλι αληθινούς ηθοποιούς, μετέφερε ο Disney γνωστά λογοτεχνικά βιβλία στον κινηματογράφο: "Μαίρη Πόππινς", "Το νησί του θησαυρού", "Ρομπέν των Δασών", "Ο Ασπροδόντης", κ.α. Κέρδισε πάνω από 100 βραβεία για τις ταινίες του, καθώς και μετάλλια και επαίνους. Ταινίες του όπως η "Φαντασία", "Αριστογάτες" και "Bambi" επαναλάμβαναν την προβολή τους από καιρό σε καιρό. Το 1955 ο Disney ίδρυσε το πάρκο διασκέδασης Disneyland, στο Califf. Το μεγάλων διαστάσεων πάρκο συγκέντρωνε κάθε χρόνο χιλιάδες κόσμου. Πέντε χρόνια μετά τον θάνατο του Walt Disney (15 Δεκεμβρίου 1966) ιδρύθηκε το World Disney World, ένα πάρκο αφάνταστων διαστάσεων! το οποίο μπορούσε ακόμα και να φιλοξενήσει κόσμο σε διακοπές! Δίπλα από αυτό ιδρύθηκε το 1982, το Πρότυπο και Πειραματικό μοντέλο κόσμου του μέλλοντος, Epcot Center. Το 1983 ιδρύθηκε Disneyland στο Τόκιο της Ιαπωνίας και φυσικά η EuroDisney, στη Γαλλία, το 1992. Ο Disney άφησε αναμφισβήτητα μία μεγάλη


101 σκυλάκια περιμένουν να αφηγηθούν την ιστορία τους, σε μικρούς και μεγάλους χρήστες.

κληρονομιά στην τέχνη. Σκέφθηκε ακόμα και τους επίδοξους σχεδιαστές, οι οποίοι μπορούν να σπουδάσουν την τέχνη των κινουμένων σχεδίων στη σχολή που χρηματοδότησε ο ίδιος -και συνεχίζει να χρηματοδοτεί η εταιρεία του- το Ινστιτούτο Τεχνών της Callifornia, η οποία διαθέτει εργαστήρια, studios, θέατρα και δυνατότητα φιλοξενίας για τους μισούς τουλάχιστον μαθητές της. Το ακούσατε αυτό επίδοξοι καρτουνίστες;

Τα Πάρκα Διασκέδασης

Εχετε αναρωτηθεί ποτέ πως ξεκίνησαν να ιδρύονται τα πάρκα διασκέδασης; Η αλήθεια είναι πως δεν πρόκειται για μία νέα ιστορία, μια και τα πρώτα πάρκα διασκέδασης κρατούν τις ρίζες τους από την αρχαιότητα! Θα έχετε ασφαλώς ακούσει για τα φεστιβάλ που διοργανώνονταν στους αρχαίους χρόνους αλλά και κατά την εποχή του μεσαίωνα. Τα


Οι περιπέτειες της ζούγκλας μας έρχονται με εκπληκτικά Disney γραφικά.

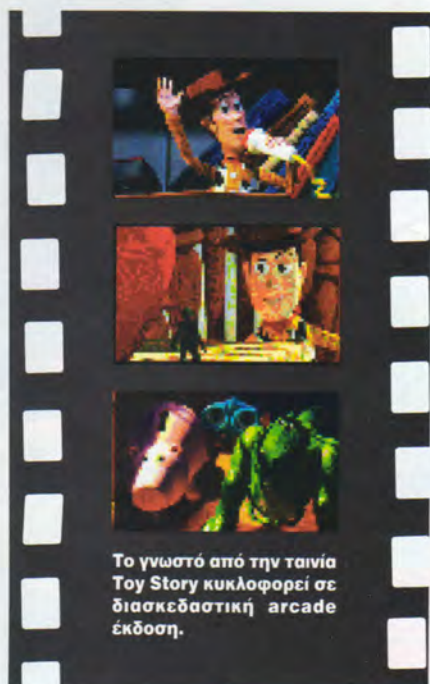
φεστιβάλ αυτά, γίνονταν για να διασκεδάσουν τον κόσμο και επί της ευκαιρίας για να εξυπηρετήσουν εμπορικές συναλλαγές. Σε αυτά συμμετείχαν έμποροι, καλλιτέχνες κάθε είδους ακόμα και μικροπωλητές τροφίμων, οι οποίοι εκμεταλλεύονταν την ευκαιρία της πολυκοσμίας. Τα γνωστά "πανηγύρια" ίσως σας δώσουν μία εικόνα της ατμόσφαιρας. Οι ανοιχτοί χώροι όμως, που λειτουργούσαν σαν "καταφύγια" του πλήθους από την καθημερινότητα, με αποκλειστικό σκοπό την αναψυχή και τη διασκέδαση, εγκαινιάστηκαν μόλις την Αναγέννηση (και για να σας δώσουμε μία εικόνα, φανταστείτε κάτι ανάλογο με λούνα- παρκ για ενήλικες). Είχαν μάλιστα την ονομασία "Κήποι Απόλαυσης". Το 1955, ο Disney ίδρυσε έναν πρωτότυπο "κήπο απόλαυσης", την Disneyland, μία φανταστική τρισδιάστατη πολιτεία, η οποία έκανε πραγματικότητα τον κόσμο των σχεδίων. Οι σχεδιαστές του Disney ξεσήκωσαν μέσα από τις ταινίες διάφορες τοποθεσίες και χαρακτήρες και "τους έδωσαν ζωή". Αντίθετα λοιπόν με τα παλιομοδίτικα πάρκα που είχαν θεάματα για ενήλικες, η Disneyland πρόσφερε διασκέδαση σε ολόκληρη την οικογένεια. Το πάρκο παρουσίαζε αναπαραστάσεις από γνωστά γεγονότα της ιστορίας, παρελάσεις "κινούμενων ηρώων", περιηγήσεις στα θεάματα της φανταστικής πολιτείας και πολύ σύντομα έγινε ένα από τα αξιοθέατα του κόσμου. Βέβαια δεν πρέπει να ξεχνάμε το εκπληκτικό πάρκο Epcot Center, που ήδη αναφέραμε παραπάνω, το οποίο έδωσε άλλο νόημα στην αναπαράσταση, δημιουργώντας πρότυπες πειραματικές πολιτείες και κοινωνίες του μέλλοντος!

Οι ανταποκριτές του Χρόνου

Η βιομηχανία των κινουμένων σχεδίων επηρεάστηκε πολλές φορές -και συνεχίζει να επηρεάζεται- από τις εξελίξεις τόσο της τεχνολογίας όσο και τις συνεχώς εναλλασσόμενες κοινωνικές τάσεις. Τα θέματα που χρησιμοποιούνται τόσο στις ταινίες κινουμένων σχεδίων όσο και στις παραγωγές αληθινών ταινιών σχολιάζουν αλλά και χρησιμοποιούν κοινωνικές καταστάσεις για να δείξουν τα μελλοντικά αδιέξοδα ή να προτείνουν λύσεις. Θα αναφέρουμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα: στη δεκαετία του 1980, η βιομηχανία των βίντεο games σημείωσε τεράστια αύξηση πωλήσεων και συγκέντρωσε μεγάλα κέρδη από την πώληση arcades και home games. Οι μαθητές δεν έβλεπαν την ώρα και τη στιγμή να γυρίσουν σπίτι για να παίξουν pacman και οι εργάτες στα εργοστάσια παρέτειναν την ώρα του διαλείμματος για να περάσουν όσο γίνεται περισσότερη ώρα με το Asteroids. Αυτό προκάλεσε, όπως καταλαβαίνετε, άμεσες αντιδράσεις, και έφερε αντιμέτωπη τη βιομηχανία των video games με πολλά διλήμματα. Ολη αυτή την τάση περιέγραψε χαρακτηριστικά η ταινία των στούντιο Disney "Tron" (1982), η οποία γυρίστηκε μέσα σε αυτή την κρίσιμη περίοδο και περιέγραφε τη φανταστική περιπέτεια ενός φανατικού παίκτη βιντεοπαιχνιδιών, ο οποίος μεταφέρθηκε μέσα στα κυκλώματα του παιχνιδιού που με μανία έπαιζε! Θα έχετε δει επιπλέον πολλές ταινίες κινουμένων σχεδίων, οι οποίες εκτυλίσσονται στο μέλλον, σε ανύπαρκτους (μέχρι στιγμής) τόπους και διηγούνται περίεργες (αλλά όχι ανέφικτες) καταστάσεις. Τα κινούμενα σχέδια έχουν αναμφισβήτητα μία μεγάλη δύναμη: αναπαριστούν το παρελθόν, αφηγούνται το παρόν και μελετούν το μέλλον. Δεν θα ήταν λοιπόν υπερβολικό αν λέγαμε ότι λειτουργούν σαν ανταποκριτές του χρόνου.

Ζωντανά παραμύθια

Ακόμα κι αν έχουμε περάσει την ηλικία που


Το γνωστό από την ταινία Toy Story κυκλοφορεί σε διασκεδαστική arcade έκδοση.

παρακολουθούσαμε μετά μανίας κινούμενα σχέδια -εκτός κι αν τα παρακολουθούμε όταν είμαστε... μόνοι μας- νιώθουμε κατά καιρούς νοσταλγία για τον ανέμελο κόσμο των cartoons. Γι' αυτό το λόγο, τα στούντιο Disney Interactive ετοίμασαν ορισμένες παραγωγές για νοσταλγούς και μη... Σας προτείνουμε λοιπόν ορισμένους τίτλους, που κάνουν τόσο για τη μικρή αδερφή σας όσο και για εσάς (προσοχή στα ενήλικα μέλη της οικογένειας: όσο πιό αδιάφορα φαίνονται στα pc games τόσο πιό επιρρεπή είναι στα cartoons). Ο τίτλος **Toy Story** φιλοξενεί όλους τους ήρωες της ομώνυμης ταινίας. Ο Woody και ο Buzz έχουν χαθεί μέσα στον πραγματικό κόσμο. Αν θέλουν να επιστρέψουν στην "πατρίδα" τους πρέπει να συνεργαστούν και να συμπληρώσουν μία αποστολή: 17 επίπεδα αγωνίας, που αν ξεπεραστούν θα τους οδηγήσουν στον κόσμο των παιχνιδιών. Ο τίτλος διαθέτει σκηνές από την ταινία καθώς και διασκεδαστικά παζλ και παιχνίδια. Ο χειρισμός γίνεται μέσω του πληκτρολογίου και είναι απλός. Η αποστολή δεν είναι και τόσο απλή, μια και υπάρχουν αρκετοί που μπορούν να την εμποδίσουν γι' αυτό επιστρατεύστε την ετοιμότητα και τη φαντασία σας! Συνεχίζουμε με **παιχνίδια της ζούγκλας.** Το αιλουροειδές Timon και το αγριογούρουνο Pumbaa, το δίδυμο της ταινίας "The Lion King", τριγυρνούν μέσα στη ζούγκλα, δημιουργώντας ξεκαρδιστικές καταστάσεις. Η ζούγκλα διαθέτει πέντε τοποθεσίες, απ' τις οποίες μπορούν να εξοικονομήσουν -αν τα καταφέρουν- φαγητό και... διασκέδαση. Και πρέπει να πούμε ότι τίποτε δεν μπορεί να ξεφύγει από τα δόντια του Pumba όταν αγριέψει! Παίζεται με ένα ή δύο παίκτες (εναλλάξ) μέσω του mouse, πληκτρολογίου ή joystick. Ομολογώ ότι τα γραφικά της ζούγκλας είναι εκπληκτικά! Τι θα λέγατε να πηγαίναμε μία βόλτα στην πόλη; Εκεί που δεν έχει άγρια θηρία αλλά πάνω από 100 (για την ακρίβεια 101) **σκυλάκια Δαλματικής καταγωγής;** Πρόκειται για ένα παραμύθι μεταφερμένο στο pc, που απευθύνεται σε μικρότερους παίκτες. Υπάρχουν δύο επιλογές: στην πρώτη ακούτε το παραμύθι από το σκυλάκι αφηγητή, βλέποντας παράλληλα διαφορετικές εικόνες καθώς εξελίσσεται η ιστορία. Στη δεύτερη επιλογή συμμετέχετε εσείς στο παραμύθι, ζωντανεύοντας με κάθε κλικ του ποντικιού διαφορετικά αντικείμενα. Ακόμα κι αν επιλέξετε το ίδιο αντικείμενο ξανά και ξανά, θα δείτε κάτι διαφορετικό! Παντού υπάρχουν κρυμμένες εκπλήξεις, γρίφοι και διασκεδαστικά παιχνίδια. Εξι τραγούδια οδηγούν βαθύτερα στην πλοκή ενώ είναι ιδανικό για μικρά παιδιά, εφόσον προκαλεί αλλά και εξασκεί τη λογική σκέψη. Διαθέτει λεξικά, παιχνίδια με συνώνυμα και ευρηματικούς τρόπους μάθησης. Ας προχωρήσουμε όμως πέρα από τη χαρούμενη πλευρά της πόλης και ας βρεθούμε στο μισοσκότασο της παρανομίας. Πίσω από τις σκιές παραφυλάει ο δαιμόνιος ντετέκτιβ Maui Mallard. Φυσικά δεν είναι άλλος από τον αποφασισμένο να λύσει το μυστήριο Ντόναλντ Ντακ. Τόσο αποφασισμένος είναι ο ευέξαπτος ήρωας που δεν διστάζει να ντυθεί ninja και να αποδώσει δικαιοσύνη στο παιχνίδι **"Donald in Gold Shadow".** Κάνει άλματα, σκαρφαλώνει τοίχους και χρησιμοποιεί όπλα, πολυβόλα και βόμβες. Τελείως διαφορετικός απ' ότι τον ξέρατε! Ο χειρισμός είναι απλός και γίνεται μέσω πληκτρολογίου. Θα ικανοποιήσει μικρούς και μεγάλους λάτρεις των platform games. Τα γραφικά και η κίνηση είναι εκπληκτικά ενώ το σενάριο εμπλουτίζεται με το γνωστό χιούμορ της Disney. Δεν γίνεται να μην αναφέρουμε και τον εκπληκτικό τίτλο **"Ηρακλής"**, ο οποίος πρόκειται να κυκλοφορήσει παράλληλα με την ομώνυμη ταινία. Εκτός από ψυχαγωγικούς σκοπούς, στοχεύει στην παράλληλη εκμάθηση της ελληνικής μυθολογίας, εφόσον υπάρχει η δυνατότητα να βλέπουμε στοιχεία για κάθε χαρακτήρα που συμμετέχει στην ταινία (και σκηνές από την ταινία). Το σενάριο αφορά τη ζωή του έλληνα ημιθέου και τη μάχη του για την αναγνώρισή του από τους Ολύμπιους θεούς. Η ιστορία έχει μορφή ζωντανού παραμυθιού, όπου γίνεται αφήγηση των περιστατικών (κάτι ανάλογο με τα "101 σκυλάκια Δαλματίας") και συμπεριλαμβάνει γρίφους, λεξιλόγια, παιχνίδια και πολλαπλά επίπεδα δυσκολίας. Το χιούμορ της Disney είναι χαρακτηριστικό και σε αυτή την παραγωγή. Οσοι αγαπούν τα cartoons αλλά και τη ζωγραφική, μπορούν να βρουν έναν ενδιαφέρον συνδυασμό των δύο παραπάνω στον σχεδιαστικό τίτλο **"Magic Artist"**, επίσης παραγωγή των στούντιο Disney Interactive. Ο τίτλος περιλαμβάνει μία πλήρη σειρά από σχεδιαστικά εργαλεία και άλλα βοηθήματα, που προωθούν τα ένστικτα δημιουργίας και παράλληλα διασκεδάζουν. Εντυπωσιακό είναι ότι τα εργαλεία σχεδίασης παράγουν αληθινούς ήχους, ανάλογα με το αν είναι κερομπογιές, μαρκαδόροι, κιμωλίες ή μολύβια και βέβαια το κάθε ένα δημιουργεί διαφορετική υφή και αποτέλεσμα. Εκτός από σχέδια προσωπικής έμπνευσης, ο... επίδοξος σχεδιαστής μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε 300 έτοιμες εικόνες χαρακτήρων καθώς και ανάμεσα σε πληθώρα από πολύχρωμα φόντα και διακοσμήσεις. Το πρόγραμμα επίσης διδάσκει βήμα-βήμα τη σχεδίαση των χαρακτήρων του Disney και αποκαλύπτει πολλά σχεδιαστικά μυστικά των κινουμένων σχεδίων. Αν κάποιος επιθυμεί, μπορεί να διακοσμήσει το τελικό αποτέλεσμα με κομφετί, λουλούδια, αστεράκια, πασχαλίτσες κ.α. χρησιμοποιώντας τα ανάλογα εργαλεία.

Μπορείτε λοιπόν να φανταστείτε τι μπορεί να φτιάξει κάποιος: από ευχητήριες κάρτες μέχρι προσωπικά λευκώματα! Ο τίτλος όπως καταλαβαίνετε απευθύνεται βασικά σε χρήστες μικρής ηλικίας (χωρίς να αποκλείει όσους νιώθουν μικροί!).

Ευχόμαστε λοιπόν σε όλους τους χρήστες από 1 ως 101 χρονών, καλή διασκέδαση.

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Οσοι επιθυμούν να επισκεφτούν το -πλησιέστερο σε εμάς- πάρκο της Eurodisney, μπορούν αμέσως παρακάτω να βρουν πληροφορίες για τη διάρκεια και το κόστος του ταξιδιού, που συνοδεύεται από ειδική έκπτωση, ειδικά για τους αναγνώστες του περιοδικού μας.

Παραμονή 6 ημερών, με 5 διανυκτερεύσεις, αεροπορικά εισιτήρια, ελεύθερη είσοδο 2 ημερών στην Eurodisney, ξενάγηση στο Παρίσι: από 189.000, με ειδική έκπτωση 12.000 κατ' άτομο, στους αναγνώστες του περιοδικού μας. Πληροφορίες: Antenna Holidays, τηλ. 3223123, 3211609.

Τους τίτλους βρήκαμε στα καταστήματα Παπασωτηρίου, τηλ.: 3809821.



ΠΕΙΡΑΙΑ (ΚΕΝΤΡΙΚΟ): ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 166 - 168 & ΣΩΤΗΡΟΣ
Τηλ.: 4227097, 4227379, 4131167

NEW **ΓΛΥΦΑΔΑ:** ΓΙΑΝΝΙΤΣΟΠΟΥΛΟΥ 3 ΤΗΛ.: 9681626

NEW **ΑΙΓΑΛΕΩ:** ΘΗΒΩΝ 365 ΤΗΛ.: 5316645, 5316646

NEW **ΠΑΤΡΑ:** ΠΛΑΤΕΙΑ ΓΕΩΡΓΙΟΥ ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ (ΕΡΜΟΥ 43-45)
ΤΗΛ.: 061-624650

NEW **ΠΑΤΡΑ:** ΚΟΡΙΝΘΟΥ 95-99 & ΦΑΒΙΕΡΟΥ ΤΗΛ.: 061-439222

ΝΕΑ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ:** ΠΑΝ. ΤΣΑΛΔΑΡΗ & Κ. ΒΑΡΝΑΛΗ (ΕΝΑΝΤΙ ΕΜΠΟΡΙΚΗΣ ΤΡΑΠΕΖΑΣ)
Τηλ.: 5782379 Τηλ.-Fax: 5726089

NEW **ΛΑΡΙΣΑ:** ΠΑΠΑΚΥΡΙΑΖΗ 21 ΤΗΛ.: 041-531333

NEW **ΚΥΨΕΛΗ:** ΚΥΨΕΛΗΣ 22 & ΥΔΡΑΣ ΤΗΛ.: 8842998

NEW **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:** ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 36 ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ ΤΗΛ.: 031-727478

ΚΑΤΕΡΙΝΗ: ΑΓΙΑΣ ΛΑΥΡΑΣ 29 ΤΗΛ.: 0351-77231 & 0351-78567

ΖΩΓΡΑΦΟΥ: ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 14 & Λ. ΠΑΠΑΓΟΥ Τηλ.: 7484977

ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΘΗΣΕΩΣ 60 Τηλ.: 9574371 Fax: 9588503

ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ: ΚΥΠΡΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20 Τηλ.: 2619059

ΑΜΦΙΑΛΗ: ΠΑΝΑΓΗ ΤΣΑΛΔΑΡΗ 52, Τηλ.: 4002591, 4004338

ΡΟΔΟΣ: ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΦΩΚΙΑΛΗ Τηλ.-0241-30898

ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: ΒΑΣ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 23 Τηλ.: 031- 859386 Fax: 031-850974

ΒΟΛΟΣ: Κ.ΚΑΡΤΑΛΗ 100 Τηλ.: 0421-35449 Fax: 0421-26620

ΠΑΤΡΑ: ΓΟΥΝΑΡΗ 111 Τηλ.: 061-221040

ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ: ΧΑΝΔΑΚΟΣ 15 Τηλ.: 081-342006

ΚΥΠΡΟΣ: ΙΩΑΝΝΟΥ ΤΣΙΡΟΥ 17 ΛΕΜΕΣΟΣ Τηλ.: 05 339354, Fax: 05 339396

ΚΥΠΡΟΣ: 2° ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ Τηλ.: 05 343025 3° ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ Τηλ.: 05 338043
4° ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ Τηλ.: 05 340653 5° ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ Τηλ.: 05 334214

e-mail: teleclub@otenet.gr

ΤΜΗΜΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ ΤΗΛ.: 4131169 & 4131167
ΥΠΕΥΘΥΝΗ Κα ΛΟΥΝΤΑ

SPELL SHOP

BROKEN SWORD II "The Smoking Mirror"

Broken Sword 2
The smoking mirror

Της Μαρίας Χρυσοχού

Δεν χρειάζεται να πούμε ότι πρόκειται για ένα εκπληκτικό παιχνίδι, θα το διαπιστώσετε -ή διαπιστώσατε ήδη- μόνοι σας. Η παρακάτω λύση θα βοηθήσει στις δύσκολες στιγμές και ιδιαίτερα, όσους είναι αποφασισμένοι να δουν το βίντεο του τέλους... Μην ξεχνάτε: -όταν λέμε "δείτε" κάποιο αντικείμενο, πρέπει να πατάτε το δεξί πλήκτρο του mouse. -όταν λέμε "πατήστε" πάνω σε κάποιο αντικείμενο θα χρησιμοποιείτε το αριστερό πλήκτρο του mouse.

Στο σπίτι του καθηγητή Oubier Δείτε (πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse) τη βιβλιοθήκη αριστερά σας, θα βρείτε έναν ξύλινο υποστήριγμα στη βάση της. Πατήστε στο υποστήριγμα, η βιβλιοθήκη θα πέσει πάνω στην αράχνη. Τώρα πατήστε τη μεταλλική προεξοχή στον τοίχο και θα ελευθερωθείτε. Πάρτε την



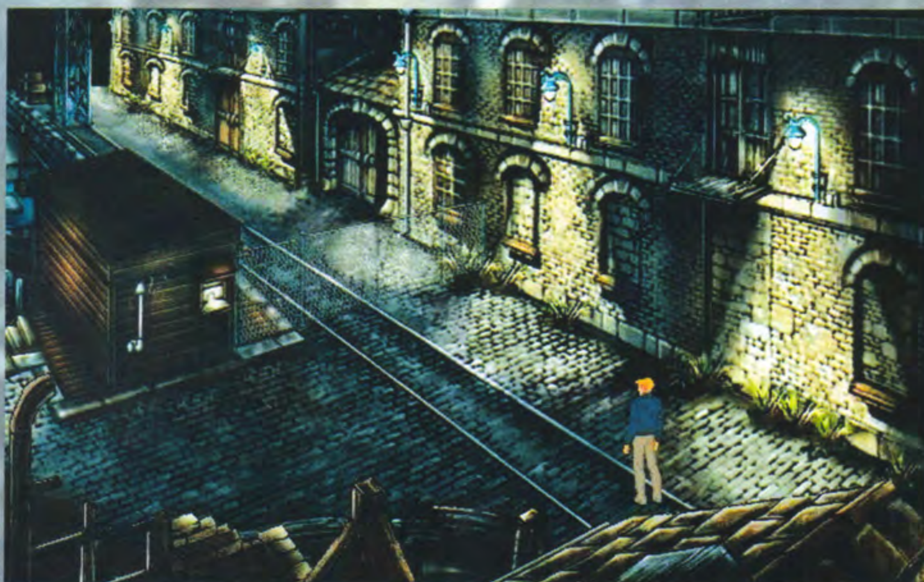
τσάντα της Nico από το πάτωμα και δείτε τι έχει μέσα. Πάρτε το βέλος που βρίσκεται μπροστά στο χαλί. Δείτε το γραφείο. Το πάνω μέρος σας αποκαλύπτει ένα μπουκάλι τεκίλα. Πατήστε την τεκίλα και πάρτε το σκουλήκι απ' το πάτωμα. Στο κάτω μέρος του γραφείου βρίσκεται ένα συρτάρι, πατήστε το και θα βρείτε ένα πήλινο αγγείο, δείτε το και θα βρείτε ένα κλειδί. Πηγαίνετε στη φωτιά, δείτε το έπιπλο που βρίσκεται εκεί και πατήστε το βέλος επάνω στο έπιπλο. Το έπιπλο θα ανοίξει, πάρτε τον κύλινδρο που θα βρείτε μέσα πιάνοντάς



τον με το εσώρουχο. Πατήστε τον κύλινδρο πάνω στον εκτοξευτή σόδας, μετά τον εκτοξευτή πάνω στη φωτιά. Ανοίξτε την πόρτα, κατεβείτε κάτω, πηγαίνετε στο τηλέφωνο, πατήστε την εφημερίδα που βρίσκεται δίπλα στη συσκευή και δείτε τη. Θα αποκαλύψει τον λογαριασμό του Oubier που βρίσκεται τώρα στο inventory σας. Δείτε το γράμμα του Lobineau και πατήστε το τηλέφωνο. Αφού τελειώσει το τηλεφώνημα μαζί του πατήστε το κλειδί στην πόρτα και πηγαίνετε...

2) Στο καφέ Μιλήστε με τον άνδρα (τον θυμάστε από το πρώτο Broken Sword;) και ζητήστε δύο φορές από τον σερβιτόρο να σας φέρει καφέ, μετά μιλήστε του και μόλις τελειώσετε θα έρθει ο Andre. Μιλήστε μαζί του και μετά θα φύγει. Θα δείτε μία αυτόματη σκηνή. Φύγετε και πηγαίνετε...

3) Στην γκαλερί Μιλήστε στον Glease, μετά στον Laine (δείτε το ποτήρι στο χέρι του), δείτε τα πακέτα στο βάθος του μαγα-



στο clamp, περιμένετε να κινηθεί ο άνδρας μέχρι την άκρη της προβλήτας, πατήστε πάλι το clamp και ο άνδρας θα πέσει στο νερό. Κατεβείτε τη σκάλα και μπείτε μέσα. Βρίσκεστε μέσα στην Condor Transglobal. Πατήστε το συρτάρι του γραφείου, θα βρείτε ένα κλειδί, μετά δείτε το σημείωμα στον πίνακα. Πηγαίνετε δεξιά και μιλήστε με το ανθρωπάκι, (ειδικά για το κλειδί) και μόλις φύγει πατήστε το κουμπί του ασανσέρ. Μόλις βγείτε από το ασανσέρ πατήστε το κιβώτιο (θα μπλοκάρει τα φωτοκύτταρα για να μην φύγει το ασανσέρ). Δεξιά από το ασανσέρ βρίσκεται

ζιού. Μετά επιστρέψτε στο καφέ και ρωτήστε τον συνταξιούχο αν του λείπει η δουλειά του. Οταν δεν σας βλέπει, πάρτε από το τραπέζι του το φλασκί. Πηγαίνετε στην γκαλερί και πατήστε το φλασκί δύο φορές στο ποτήρι του Laine. Θα πέσει κάτω, πηγαίνετε στα κιβώτια, δείτε το μεγάλο δέμα και πάρτε την ετικέτα. Πηγαίνετε...

4) Στην αποβάθρα Πηγαίνετε στο παράθυρο του σπιτιού της πύλης και μιλήστε στον φύλακα, μετά κατεβείτε τα σκαλιά, πιάστε τον γάντζο από το νερό και πατήστε τον επάνω στο μπουκάλι. Ανεβείτε τα σκαλιά, πατήστε στην καμινάδα και μετά πατήστε επάνω της το μπουκάλι. Πατήστε ξανά την καμινάδα (τώρα έχετε στο inventory έναν μεταλλικό κώνο) και χρησιμοποιείστε πάλι το μπουκάλι επάνω της. Το δωμάτιο θα γεμίσει καπνό και ο φύλακας θα βγει έξω. Κάτω πάλι τα σκαλιά και ανεβείτε από την καταπακτή κάτω από το σπιτάκι, πάρτε ένα κάρβουνο απ' το καλάθι και τα μπισκότα και βγείτε έξω. Ενώ είστε κάτω από το σπιτάκι δείτε την πλατφόρμα που βρίσκεται μπροστά από το σπιτάκι, μετά δείτε τα μπισκότα και μετά πατήστε τα μπισκότα στην καταπακτή. Μόλις ο σκύλος πάει κοντά, πάρτε τον γάντζο και πατήστε τον στην πλατφόρμα. Το σκυλί θα πέσει στο νερό. Σκαρφαλώστε το συρματόπλεγμα και μπείτε μέσα στην αποβάθρα. Δείτε το σήμα, προσπαθήστε να ανοίξετε την πόρτα. Δεν θα γίνει τίποτε γι' αυτό ανεβείτε τη σκάλα και πατήστε τα παράθυρα. Χρησιμοποιήστε τον γάντζο στον ανεμιστήρα. Κατεβείτε κάτω και πατήστε στην πόρτα. Τώρα πρέπει να δράσετε γρήγορα: ρωτήστε τον άνδρα αν είναι αυτή η Transglobal μετά γρήγορα πατήστε πάνω στη σκάλα, μόλις ανεβείτε πηγαίνετε δεξιά, πατήστε

ένας διακόπτης, πατήστε τον και θα ανάψει κάποιο φως. Πατήστε πάνω στα ίχνη, στο σημείο που φωτίστηκε και θα βρείτε την Nico. Πάρτε το αγαλματίδιο, πατήστε πάνω στην Nico και μετά στο σκοινί. Πάρτε το σελοτέιπ απ' το πάτωμα. Βγείτε έξω και πατήστε το σκοινί στο άγαλμα, στο κέντρο του δωματίου. Βάλτε το σελοτέιπ στα φωτοκύτταρα του ασανσέρ, τραβήξτε το κιβώτιο, βάλτε το κιβώτιο με το ζωάκι επάνω του, σπρώξτε τα δύο αυτά κιβώτια και τελικά πατήστε το pallet carrier. Πατήστε το σκοινί και μόλις εμφανιστεί στον κέρσορα βάλτε το στο pulley. Μετά πατήστε πάλι το pallet carrier και μετά το άγαλμα. Ζητήστε βοήθεια από την Nico, το άγαλμα θα σπάσει την πόρτα. Εξω, πατήστε τις χειροπέδες στο καλώδιο και παρακολουθείστε την αυτόματη σκηνή.

5) Στο Quaramonte Μιλήστε στην μπάντα, μετά στην Pearl. Μπείτε στο αστυνομικό τμήμα και μιλήστε με τον Grasento, μετά με τον Renaldo. Δείτε τον χάρτη, δίπλα από την είσοδο των κελιών. Βγείτε έξω και μιλήστε με την Nico, μετά πηγαίνετε δεξιά και μιλήστε με τον καθηγητή Oubier και τον Duane, κοιτάξτε μέσα από το παράθυρο του κελιού.



SPELL SHOP



Πηγαίνετε μέσα στα γραφεία των ορυχείων και μιλήστε με την Conchita. Βγείτε και μιλήστε πάλι με την Pearl, μετά μιλήστε με τον Renaldo στο αστυνομικό τμήμα. Μιλήστε με τον Duane, θα σας πει ότι χρειάζεται ένα detonator, πηγαίνετε στο γραφείο ορυχείων και μιλήστε με την Conchita και μετά μιλήστε με την Nico σχετικά με τον χάρτη μέσα στο αστυνομικό τμήμα. Πείτε στον Grasiento ότι η Nico θέλει να του μιλήσει και μόλις φύγουν, μιλήστε στον Renaldo για την ξενάγηση στα ερείπια. Βγείτε έξω και πείτε στην Pearl ότι ο Renaldo θα την πάει στα ερείπια. Τώρα δείτε τον χάρτη και πηγαίνετε στο γραφείο των ορυχείων. Μιλήστε στην Conchita και πάρτε το detonator από την ντουλάπα. Δώστε το detonator στον Duane, μπείτε στο τμήμα και πηγαίνετε στη φυλακή. Μιλήστε στον Miguel, τότε θα έρθει ο Renaldo και θα σας κλείσει στη φυλακή. Σειρά έχει η Nico. Πατήστε την τηλεόραση, μετά την lava lamp και μετά την εικόνα στον τοίχο, μιλήστε με τον Grasiento και μετά θα μπει η Presidente. Σειρά του George. Αφού ο Duane δεν μπόρεσε να ανατινάξει τον τοίχο, μιλήστε στον Miguel και ζητήστε του το σκοινί. Δέστε το σκοινί στο παράθυρο της φυλακής και δώστε την άλλη άκρη στον Duane. Ακολουθεί βίντεο.

6) Το σπίτι στο δέντρο Πάρτε το vine απ' το πλυντήριο. Βάλτε τον λογαριασμό του Oubier (υπάρχει στο inventory) πάνω στα μουλιασμένα φύλλα, μετά πατήστε το αγαλματίδιο πάνω στον νερόμυλο. Μιλήστε με τον πατέρα Hubert. Βάλτε το vine στους πέτρινους τροχούς που βρίσκονται αριστερά, μετά το κολάρο ανάμεσά τους και τέλος τον ξύλινο σταυρό στους τροχούς. Δώστε το κολάρο στον Hubert. Θα βρεθείτε στο χωριό των ιθαγενών. Μιλήστε με τον φρουρό και δώστε του το κουτί με τα μπισκότα για τον Shaman. Θα σας μιλήσει για τις δύο μαγικές πέτρες. Βρίσκεστε πάλι στο δέντρο. Χρησιμοποιήστε τον μεταλλικό κώνο στους τροχούς, μετά τη ρίζα στους τροχούς και τέλος τον σταυρό στους τροχούς. Πάρτε τον κώνο και πατήστε τον στη σκάλα. Δείτε το βίντεο.

7) Καραϊβική Μιλήστε με τον Bronson, δείτε τα σχέδια και μετά το theodolite. Ανεβείτε τα σκαλιά και μιλήστε με τις δύο ηλικιωμένες γυναίκες. Ανοίξτε τη σκάλα, κατεβείτε κάτω, πηγαίνετε στην προβλήτα και μιλήστε με το αγόρι και μετά πάλι με τον Bronson. Ανεβείτε τα σκαλιά, πατήστε την πόρτα, μετά μιλήστε με τις γυναίκες. Κατεβείτε και μιλήστε με τον Rio και δώστε του το σκουλήκι. Μιλήστε πάλι με τον Bronson, μετά με τον Rio, πατήστε το ποδήλατο και πάρτε τον σωλήνα, μιλήστε με τον Rio και πάρτε το ψάρι. Ανεβείτε στο σπίτι, ανεβείτε τη σκάλα και βάλτε το σωλήνα στο κοντάρι της σημαίας. Κατεβείτε τη σκάλα και δέστε το ψάρι στον σωλήνα. Μόλις η γάτα αρχίσει να κυνηγάει το ψάρι, πάρτε την κόκκινη μπάλα. Ανεβείτε τη σκάλα και πάρτε τον σωλήνα. Κατεβείτε και δέστε τον σωλήνα στη διχάλα με τα κλαδιά, αριστερά από το τραπέζι. Πατήστε την κόκκινη μπάλα στον σωλήνα. Περιμένετε μέχρι ο Bronson να ανέβει στη σκάλα και





κλείστε την. Πάρτε το marker από κάτω, κατεβείτε τα σκαλιά, πάρτε τα σχέδια και το theodolite. Ανεβείτε τα σκαλιά και δώστε τα σχέδια στις γυναίκες.

8)Λονδίνο Σειρά της Nico. Μιλήστε με τον φύλακα, μετά δείτε τις προθήκες και ξαναμιλήστε στον φύλακα. Θα σας παρουσιάσει στον καθηγητή Oubier. Μετά από μία συνομιλία μαζί του θα φύγει. Θα δείτε ότι λείπει το Jaguar stone. Πάρτε το κλειδάκι από την προθήκη που βρισκόταν η πέτρα και πατήστε το στην προθήκη που βρίσκεται κοντά στο τηλέφωνο. Πάρτε το μαχαίρι από οψιδιανό. Μιλήστε στον φρουρό και δώστε του το κλειδί, μετά πατήστε πάνω στην κουρτίνα, δεξιά, και πατήστε το μαχαίρι στην πόρτα (αν δεν ανοίγει η πόρτα, ξαναμιλήστε στον φρουρό).

9) Καραϊβική Σειρά του George. Βρίσκεται μέσα στο μουσείο. Ανοίξτε το sea chest. Θα βρείτε την Emily, μιλήστε της, δείτε το πορτρέτο στον τοίχο, μιλήστε της, πάρτε το φτερό, μετακινήστε τον χάρτη, βάλτε τον στο γραφείο και το φανάρι βάλτε το στο ink well. Βγείτε έξω και δώστε το φτερό στη γάτα, μαζέψτε τα απομεινάρια και πηγαίνετε στον Rio. Μιλήστε μαζί του και δώστε του το πρώην φτερό. Θα σας δώσει ένα όστρακο. Δώστε το στην Emily και εκείνη θα σας δώσει τον σταυρό της. Βάλτε τον σταυρό στο pen holder. Τώρα ξέρετε που βρίσκεται ο θησαυρός. Πηγαίνετε στον Rio και μιλήστε του.

10) Στο νησί των Ζόμπι

Δείτε τον βράχο και τον γκρεμό και μετά δείτε τη βάρκα. Μιλήστε στον Rio και ζητήστε του το δίχτυ, χρησιμοποιήστε το δίχτυ στον βράχο.

11) Λονδίνο Σειρά πάλι της Nico. Δείτε την τσάντα της Nico που βρίσκεται στο inventory. Θα βρείτε μέσα ένα χτενάκι μαλλιών. Πατήστε το πάνω στο coin slot της vending machine, πάρτε το νόμισμα από το coin reject slot και βάλτε το πάλι στο μηχάνημα. Πάρτε την μπάρα σοκολάτας και το νόμισμα που ξανάπεσε στο reject slot. Βάλτε το νόμισμα στη ζυγαριά και πάρτε την κάρτα που θα βγει. Πατήστε το μαχαίρι στο ντουλαπάκι δεξιά και μετά την κάρτα στη ρωγμή. Πατήστε το κόκκινο κουμπί.

12) Στο νησί των Ζόμπι Τώρα προσέχτε με τις εισόδους γιατί το δάσος είναι λαβύρινθος. Εχετε μπροστά σας δύο: την πάνω και κάτω. Πάρτε την επάνω, θα βρείτε στην επόμενη σκηνή έναν βάλτο, πάρτε από εκεί ένα καλάμι. Πάρτε την επάνω δεξιά διαδρομή, στην επόμενη σκηνή θα βρείτε μία τρύπα στη ρίζα του δέντρου. Βάλτε μέσα το καλάμι και μετά βάλτε το βέλος του inventory στο κομμένο πλέον καλάμι (έχετε όπλο τώρα στη διάθεσή σας). Πηγαίνετε στην αριστερή έξοδο κι από τη νέα οθόνη πάλι αριστερά. Βρεθήκατε εκεί απ' όπου ξεκινήσατε. Πάρτε τώρα τον κάτω δρόμο. Δείτε το στέρεο κλαδί και λίγο πιό κάτω το αγριογούρουνο. Προσέξτε γιατί τώρα πρέπει να δράσετε γρήγορα. Ενώ υπάρχει λύση που σας κάνει να περιφέρεστε μέσα στο λαβύρινθο, Θα σας δώσω ένα tip με το οποίο θα κόψετε δρόμο (και θα με θυμηθείτε): κατ' αρχήν σώστε το παιχνίδι και μετά πατήστε το "όπλο" (που φτιάξατε με το καλάμι και το βέλος) πάνω στο αγριογούρουνο, εκείνο θα ετοιμαστεί να σας επιτεθεί. Με το ΔΕΞΙ πλήκτρο του mouse αρπάξτε αμέσως το στέρεο κλαδί και το γουρούνι θα τρέξει από τον δρόμο που βρίσκεται κάτω απ' το κλαδί. Αν δεν το κάνετε έτσι όπως σας είπα, το γουρούνι θα πάρει άλλη διαδρομή και εσείς θα ταλαιπωρηθείτε αρκετά, αργότερα. Τώρα που το γουρούνι δεν κλείνει πιά το δρόμο, πηγαίνετε εκεί που στεκόταν και πάρτε την επάνω διαδρομή. Θα βρείτε ένα πέτρινο ύψωμα. Πατήστε την περικοκλάδα που βρίσκεται στη βάση του βράχου. Πατήστε το δίχτυ επάνω της και μετά βάλτε επάνω το marker. Σηκώστε την κατασκευή: το marker θα σταθεί στην κορυφή του βράχου. Γυρίστε στο σημείο που ήταν το κλαδί και πάρτε τη διαδρομή που ξεκινάει από εκεί. Θα βρεθείτε κατευθείαν στην κορυφή του νησιού. Το πέτρινο πλάτωμα έχει τρεις τρύπες. Βάλτε επάνω το theodolite και πατήστε το. Εντοπίστε το marker κα-



θώς κινείτε το theodolite και δείτε τον βράχο που βρίσκεται στην ίδια ευθεία. Στα δεξιά ξεκινάει μία νέα διαδρομή. Ακολουθήστε την.

13) Πίσω στο Λονδίνο Ενώ ο φρουρός περιφέρεται στο κατάστρωμα, κινείστε την Nico επάνω στη σκάλα του πλοίου. Μόλις ο φρουρός σταματήσει να μιλήσει στον άλλο, κατεβείτε τη σκάλα, ανοίξτε την πόρτα δίπλα στη σκάλα και ανεβείτε γρήγορα τη σκάλα. Ο φρουρός θα μπει μέσα στην ανοιχτή πόρτα, τότε κατεβείτε τη σκάλα και κλείστε την πόρτα. Πάρτε τη σκούπα και ασφαλίστε την πόρτα. Δείτε μέσα από το φινιστρίνι. Αφού παρακολουθήσετε τη σκηνή, μπείτε στη δεξιά πόρτα και πατήστε επάνω στον καθηγητή. Μετά πατήστε στην πέτρα. Θα ακολουθήσει βίντεο και θα βρεθείτε με τον Karzac να σας πνίγει. Πάρτε από το inventory το μαχαίρι και πατήστε το πάνω στον Karzac.

14) Πάλι στο νησί των Ζόμπι Βρίσκεστε μπροστά στα γυρίσματα μίας ταινίας. Μιλήστε σε όλους. Πηγαίνετε στο τραπέζι και πάρτε το σιρόπι, μια τηγανίτα και ένα τσουρέκι. Πατήστε πάνω στο θάμνο. Μόλις ο Burt πάει κοντά στο θάμνο, πατήστε το σιρόπι στην τηγανίτα και δώστε του το μελωμένο γλύκισμα. Πατήστε το τσουρέκι στο θάμνο, μετά πάρτε άλλο ένα και πάλι στο θάμνο. Παρακολουθήστε τη σκηνή. Θα βρεθείτε τώρα στην παραλία. Μιλήστε με τον σκηνοθέτη, μετά με τον Burt και τον εικονολήπτη. Δείτε την κάμερα χειρός που βρίσκεται δίπλα στον εικονολήπτη, μιλήστε του και μετά μιλήστε στον σκηνοθέτη. Τώρα ο George θα αντικαταστήσει τον Burt.

15) Στο χωριό των ιθαγενών Μόλις η Nico επιστρέψει απ' το Λονδίνο θα πάει να βρει τον George στο χωριό των ιθαγενών. Φθάνοντας εκεί δεν βρίσκει κανέναν. Μιλήστε με τον Titipoco. Πάρτε τα γυαλιά του George που βρίσκονται δίπλα στο δεύτερο βαρέλι. Πατήστε στην πέτρα που βρίσκεται δίπλα στο βαρέλι με το νερό. Είναι καυτή. Πατήστε στο βαρέλι, μιλήστε στον Titipoco και θα σας βοηθήσει να το ρίξετε. Πάρτε την πέτρα και μιλήστε πάλι στον Titipoco.

16) Στην Πυραμίδα Δείτε το gantry, πάρτε το σκοινί και μιλήστε στον Titipoco. Θα ανέβει στο gantry με το σκοινί και θα πετάξει το άλλο άκρο. Πατήστε το άκρο του σκοινιού με τη μηχανή που βρίσκεται μπροστά του. Πατήστε το μαχαίρι πάνω στο fuel line, πάρτε τον κύλινδρο από τη γεννήτρια και πατήστε τον στο fuel line και μετά στο fuel cup. Πατήστε το κόκκινο κουμπί της μηχανής και τραβήξτε τον μοχλό. Μιλήστε στον Titipoco.

Πηγαίνετε επάνω και πάρτε τη ζώνη με τις σφαίρες. Κάτω πάλι. Μιλήστε με τους φρουρούς, πάρτε τον δαυλό και πηγαίνετε στον Titipoco (θα τον ανάψει). Μόλις πάρει φωτιά ο λεκές από βενζίνη, ρίξτε επάνω του τις σφαίρες. Ανεβείτε









πάλι και μιλήστε στον Grasiento. Μετά πατήστε το μαχαίρι στον George. Μέσα στην πυραμίδα θα βρείτε δύο μοχλούς. Πατήστε και τους δύο και μετά μιλήστε με τον George για να σας βοηθήσει. Αααααααααααα!

17) Ο μηχανισμός Για να λύσετε τον γρίφο δείτε προσεκτικά τα tiles. Υπάρχουν 8 tiles στη μία πλευρά (με δύο εικονίδια το καθένα) και 4 στην άλλη (με τέσσερα στο καθένα). Δείτε προσεκτικά ένα-ένα τα tiles κάτω από το άγαλμα. Αποτελούνται από συνδυασμό ζευγαριών που βλέπετε ξεχωριστά στην πλευρά με τα 8 tiles. Πρέπει να πάτε στους τροχούς και να τους γυρίσετε έτσι ώστε να φτιάξετε τα ζευγάρια που αποτελούν το κάθε tile. Π.χ. το επάνω αριστερά tile των τεσσάρων αποτελείται από δύο ζευγάρια. Βρείτε στους τροχούς το ένα ζευγάρι και πατήστε το αντίστοιχο από τα 8. Βρείτε το άλλο στους τροχούς και πατήστε το πάλι στα 8. Μετά πηγαίνετε στο tile με τα δύο ζευγάρια και πατήστε το. Κάντε το ίδιο και για τα άλλα τρία tiles. Μπείτε στην είσοδο που εμφανίστηκε.

18) Ο George Σειρά του George. Πάρτε τον δαυλό και πείτε στον Titipoco να τον ανάψει. Πατήστε τον μοχλό που βρίσκεται στον τοίχο. Ααααααααααααα! Βρεθήκατε μόνος σε άλλο δωμάτιο. Πάρτε τον δαυλό από κάτω και ανάψτε αυτόν που βρίσκεται στον τοίχο.

Τραβήξτε τον μοχλό που βρίσκεται στο κέντρο του δωματίου. Πηγαίνετε αριστερά, στο άλλο δωμάτιο και τραβήξτε πρώτα τον δεξί μοχλό και μετά τον αριστερό, βγείτε στο διάδρομο, μπείτε στην είσοδο και θα βρεθείτε πάλι στο αρχικό δωμάτιο, που έχει όμως τώρα μία νέα έξοδο. Ακολουθείστε την. Κατεβείτε κάτω και τραβήξτε τον μοχλό. Προχωρήστε στο certain death. Τώρα αράξτε στην καρέκλα σας και παρακολουθείστε το εντυπωσιακό τέλος...



CITY OF THE LOST CHILDREN

CITY OF THE LOST CHILDREN

Του Αντώνη "The Ace" Μαρίνου

Ενα παιχνίδι που προσπαθεί να γίνει ALONE IN THE DARK στη θέση του ALONE IN THE DARK, έχοντας να προσφέρει όμως αρκετά διαφορετικά και καινούρια στοιχεία στο γνωστό σε όλους σας gameplay του AITD. Ετσι το παιχνίδι είναι περισσότερο adventure απ' ότι shoot'em up ή beat'em up, με αποτέλεσμα να μπορεί να θεωρηθεί υποψήφιο για δημιουργία "λύσης". Και δεν θα ήταν φυσικά δυνατό να σας αρνηθούμε όλα όσα έχουμε ανακαλύψει.

Ξεκινώντας το παιχνίδι, βρίσκεστε στο σχολείο (School). Ρωτήστε την κυρία όσες περισσότερες φορές μπορείτε για το τι πρέπει να κάνετε (για την "αποστολή" σας δηλαδή). Βγείτε έξω και μιλήστε με το γέρο. Κατευθυνθείτε προς την αποβάθρα. Μην ξεχάσετε να πάρετε το Brush κάτω από τις σκάλες (Stairs). Μόλις φτάσετε, μαζέψτε το Metal Bar από τα κιβώτια (Crates) που βρίσκονται αριστερά. Φύγετε από την αποβάθρα και πηγαίντε στον Φάρο (Lighthouse). Πετάξτε το Metal Bar στο Control Panel για να δημιουργήσετε προβλήματα στον Φάρο (και για σβήσει τελικά η λάμπα). Μόλις σβήσει ο Φάρος, πηγαίντε γρήγορα και κρυφτείτε πίσω από τα βαρέλια (barrels). Μόλις έρθει ο επιστάτης, βγείτε γρήγορα και τρέξτε προς τη βάρκα του. Μόλις φτάσετε, ξεκλειδώστε την πόρτα, ανοίξτε το φως, ανοίξτε το Cashier και τοποθετήστε το Brush μέσα. Πάρτε τα χρήματα από το χρηματοκιβώτιο (Safe) και βγείτε έξω.

Γυρίστε στο σχολείο. Ρωτήστε τις μάγισσες για τη δεύτερη "αποστολή" σας. Μόλις καταλάβετε τι πρέπει να κάνετε, πάρτε την τσάντα (Bag) από το ράφι. Βγείτε έξω και πηγαίντε δεξιά προς την κουζίνα (Kitchen). Μιλήστε στην "κυρία" και ανταλλάξτε την τσάντα (Bag) με το κρασί (Wine) που έχει. Βγείτε έξω και δώστε το κρασί στον "κύριο" που βλέπετε. Γυρίστε τον διακόπτη





(Handle) για να κατεβάσετε το Basket. Πάρτε ότι θέλετε (!!), αλλά και το Handle. Πηγαίντε επάνω και μπείτε στο Hut.
Ψάξτε το δωμάτιο για να βρείτε και να πάρετε το κλειδί (Key). Επιστρέψτε πάλι κάτω και ανοίξτε την πόρτα δίπλα στο Kennel. Μπείτε και κατεβείτε κάτω. Μιλήστε με τον φρουρό και ακολουθήστε την πορεία του νερού. Μιλήστε με τον άνδρα που επιδιορθώνει ένα αυτοκίνητο. Οταν δεν προσέχει, πάρτε το εργαλείο (Tool) που χρησιμοποιεί. Ξεβιδώστε πλέον το Bell και χρησιμοποιήστε το στον φρουρό και στις σκάλες. Πηγαίντε επάνω και μπείτε στην πόρτα. Πάρτε το μικρό χρηματοκιβώτιο (Safe) από το τραπέζι και χρησιμοποιήστε ως βάρος στη ζυγαριά (Balance). Πάρτε το διαμάντι (Diamond) από το χρηματοκιβώτιο και βγείτε έξω.
Πάρτε το ξύλο (Wood) και βρείτε τα χερούλια (Handles) στον τοίχο. Τραβήξτε το αριστερό, χρησιμοποιήστε το ξύλο για να τον μπλοκάρετε και μετά τραβήξτε τον δεξί. Πάρτε το κλειδί από το ράφι και το κλειδί που είναι στο πάτωμα. Χρησιμοποιήστε το Periscope, ανοίξτε την πόρτα και βγείτε έξω. Βρείτε και πάρτε τον αναπτήρα (Lighter) πίσω από το Post.
Ακολουθήστε τα Tramps για να βρείτε ένα μέρος με κιβώτια (crates), τα οποία θα σκαρφαλώσετε για να μπορέσετε να περάσετε τον τοίχο. Πάρτε το ψαλίδι (Scissors) από το τραπέζι, το κερί (Candle) από το έδαφος ακριβώς δίπλα στον τοίχο, και μετά τοποθετήστε το κερί κάτω από το σχοινί και ανάψτε το (το κερί). Πηγαίντε στον άνδρα που βάφει τη βάρκα, και πάρτε το Brush (μαζί με λίγη μπογιά).
Πηγαίντε επάνω και πάρτε το άδειο κουτί (Can) από το παράθυρο. Βρείτε και μιλήστε με τον Κινέζο.
Πάρτε το Spray από το έδαφος, πηγαίντε κάτω και ακολουθήστε τον δρόμο που θα βρείτε. Επιστρέψτε στην αποβάθρα, και χρησιμοποιήστε το Brush με το χρώμα στον φρουρό. Πηγαίντε στον ψαρά (Fisherman), μιλήστε του και δώστε του το άδειο κουτί (Empty Can). Πηγαίντε στη δεύτερη αποβάθρα και πάρτε το Stick. Μιλήστε με τον βαρκάρη (Boatman), πηγαίντε στην τρίτη αποβάθρα και μιλήστε με τον άνδρα που θα βρείτε εκεί.
Χρησιμοποιήστε το Stick για να σπρώξετε το τζάμι.
Χρησιμοποιήστε το Handle για να "φτιάξετε" μουσική.
Χρησιμοποιήστε το Spray στον άνδρα και πάρτε το ρολόι (Watch).
Επιστρέψτε στον Κινέζο, τραβήξτε μια βίδα (Screw) στο αριστερό πόδι του Stand, πάρτε τον χάρτη (Map), επιστρέψτε στον βαρκάρη στη δεύτερη αποβάθρα και δώστε του τον χάρτη και το ρολόι (Map, Watch).





ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

FALLOUT

του Αντώνη "The Ace" Μαρίνου

Μετά την παρουσίαση του παιχνιδιού, όπου ανέφερα πολύ καθαρά ότι το FALLOUT είναι ένα πολύ πρωτότυπο και καλό παιχνίδι, είναι πολύ λογικό να ακολουθήσει και η πλήρης λύση του, αφού δεν θα ήταν δυνατό να αφήσω να μου ξεφύγει έστω και ένα RPG ή adventure παιχνίδι. Ετσι, παρακάτω μπορείτε να διαβάσετε λεπτομερείς οδηγίες για όλες τις υπο-αποστολές, αλλά και για τις ενέργειες που πρέπει να κάνετε στο παιχνίδι.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Είτε το πιστεύετε είτε όχι, η δημιουργία ενός καινούριου χαρακτήρα ή απλώς η τροποποίηση ενός από τους υπάρχοντες καθορίζει -ίσως για πρώτη φορά- το πόσο εύκολα ή δύσκολα θα τελειώσετε το παιχνίδι, καθώς επίσης και το αν θα μπορέσετε να δείτε τα πάντα μέσα στο FALLOUT.

Οπως ίσως θα έχετε ήδη δει και στη στήλη Hints 'n' Tips, καθοριστικό ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού παίζει το skill "GAMBLE", καθώς μέσω αυτού θα μπορέσετε εύκολα και -σχετικά- γρήγορα να αποκτήσετε όσα χρήματα θέλετε. Αρα δημιουργήστε έναν καινούριο χαρακτήρα, και επιλέξτε οπωσδήποτε το GAMBLE. Καλό επίσης θα ήταν να επιλέξετε το skill "UNARMED" (για να μπορέσετε να περάσετε εύκολα τα πρώτα στάδια του παιχνιδιού), ενώ για το τρίτο skill μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ SMALL GUNS, BIG GUNS και ENERGY WEAPONS. Για το SMALL GUNS θα βρείτε πολλά βιβλία, τα οποία θα μπορείτε να αγοράσετε, οπότε θα σας πρότεινα το BIG GUNS (για να μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα Flamer, Missile Launcher αλλά και όλα τα Machine Guns και MiniGuns). Το ENERGY WEAPONS χρειάζεται βασικά για τα τελευταία στάδια του παιχνιδιού (ώστε να χρησιμοποιήσετε τα παντοδύναμα Plasma Rifle και Gatling Laser), αλλά μέχρι να φτάσετε εκεί θα μπορέσετε να αυξήσετε το skill ENERGY WEAPONS με τον "φυσικό" τρόπο, δηλαδή δίνοντας points κάθε φορά που ανεβαίνετε level.





Φροντίστε επίσης να μην "γεμίσετε" κανένα από τα Attributes, αφού αργότερα στο Brotherhood of Steel θα μπορέσετε να κάνετε μερικές εγχειρήσεις που θα αυξήσουν όλα σας τα στατιστικά (αν γεμίσετε κάποιο Attribute, θα χάσετε Points που μπορείτε να δώσετε σε κάποιο άλλο). Τα βασικότερα Attributes είναι το Strength και το Agility, αφού αυτά τα δύο θα καθορίσουν κατά πόσο θα τα καταφέρετε στο FALLOUT. Τέλος, επιλέξτε ως Traits σίγουρα το Fast Shot και κατά δεύτερο λόγο τα Bruiser, Heavy Handed ή Kamikaze, έτσι ώστε να έχετε -1 AP για όλα τα όπλα, αλλά και να κάνε-



τε μεγαλύτερη ζημιά στο Hand-To-Hand. Καλό Trait είναι επίσης και το Swift Learner, το οποίο σας δίνει κάποια παραπάνω Skill Points όταν ανεβαίνετε level, με αποτέλεσμα να έχετε μεγαλύτερη "αποδοτικότητα".

ΚΑΙ ΤΩΡΑ Η ΛΥΣΗ

Ξεκινώντας το παιχνίδι, ο Overseer σας λέει ότι η αποστολή σας είναι να βρείτε ένα Water Purification Chip, έτσι ώστε να μπορέσει το Vault 13 να επιβιώσει. Αργότερα όμως, και αφού βρείτε το Chip, θα μάθετε ότι κάτι κακό συμβαίνει με τους Mutants, οπότε η τελική σας αποστολή θα είναι να καταστρέψετε το εργοστάσιο "παρασκευής" των Mutants, και τέλος να βρείτε και να σταματήσετε αυτόν που "κατασκευάζει" Mutants.

Η λύση μπορεί να δοθεί με δύο τρόπους: είτε ακολουθώντας τις πόλεις που πρέπει να επισκεφθείτε, είτε λύνοντας τις υπο-αποστολές που πρέπει να εκπληρώσετε. Εδώ θα προσπαθήσω να τα συνδυάσω και τα δύο, δίνοντας τις λύσεις των διαφόρων αποστολών με τη σειρά που πρέπει να τις εκπληρώσετε, επισκεπτόμενοι τις πόλεις με την "πρέπουσα" σειρά.

1) VAULT 15

Ξεκινώντας το παιχνίδι, εξοπλιστείτε καλά και σκοτώστε όλα τα Mice που θα βρείτε στην έξοδο του Vault 13. Βγείτε έξω και κατευθυνθείτε προς το Vault 15. Στο δρόμο σας θα συναντήσετε το Shady Sands, η οποία είναι η επόμενη πόλη που πρέπει να επισκεφθείτε. Οταν φτάσετε στο Vault 15, και αφού καθαρίσετε τα Ποντίκια, θα δείτε ότι χρειάζεστε ένα Rope. Αργότερα, όταν βρείτε κάποιο Rope (το πρώτο θα πρέπει να το βρείτε στο HUB), αγοράστε τουλάχιστον 3 (Ropes), επιστρέψτε στο Vault 15, κατεβείτε τα δύο Elevators, σκοτώστε όλα τα Ποντίκια που θα βρείτε, και τελικά θα "δείτε" ότι δεν μπορείτε να πάρετε το Chip του Vault 15 λόγω κατολίσθησης. Πάρτε όλα τα όπλα και αντικείμενα που υπάρχουν στο Vault 15 και βγείτε έξω. Την πρώτη φορά που θα επισκεφθείτε το Vault 15 θα πρέπει να πάτε μετά στο Shady Sands.

2) SHADY SANDS

Στο Shady Sands υπάρχουν δύο αποστολές. Η πρώτη είναι να καταστρέψετε τη φωλιά των Radscorpions, και η δεύτερη είναι να ελευθερώσετε την Tandi που είναι αιχμάλωτη των Raiders. Την πρώτη αποστολή θα τη βρείτε αμέσως μόλις πάτε, ενώ θα πρέπει να επισκεφθείτε ξανά το Shady Sands για τη δεύτερη αποστολή. Για τη δεύτερη αποστολή καλό θα ήταν να πείσετε και τον Ian να σας βοηθήσει.

Αφού μιλήσετε με όλους τους κατοίκους και πάρετε ότι αντικείμενα και βιβλία βρείτε στις βιβλιοθήκες, μιλήστε στον Aradesh και μετά στον Seth για να πάτε στη σπηλιά των Radscorpions. Εκεί θα πρέπει να σκοτώσετε 9 Radscorpions για να εκπληρώσετε την αποστολή. Επειδή ακόμα είναι σχετικά νωρίς στο παιχνίδι, θα βρείτε κάποιες δυσκολίες. Προσπαθήστε να πυροβολείτε από αρκετά μακριά, σπαταλώντας βέβαια πυρομαχικά, αλλά πιθανότατα αποδυναμώνοντας τα Radscorpions. Αφού σκοτώσετε και τους 9 σκορπιούς, επιστρέψτε στο Shady Sands, μιλήστε πάλι με τον Aradesh και δώστε τις ουρές των Radscorpions στον γιατρό για να σας φτιάξει Antidotes.

Για τη δεύτερη αποστολή θα πρέπει να πείσετε τον Ian να σας βοηθήσει. Πηγαίντε στο camp των Raiders (που είναι ακριβώς δίπλα από το Shady Sands), μπείτε μέσα χωρίς να κρατάτε όπλα και μιλήστε στην Tandi. Αμέσως μετά επιτεθείτε στους Raiders (καλό θα ήταν να έχετε μερικές Grenades). Προσπαθήστε να μένετε μπροστά στην πόρτα της Tandi, έτσι ώστε να την προστατεύετε. Προσπαθήστε επίσης να μην σκοτώσετε τις δύο Slaves (είναι 1000 experience points). Αφού σκοτώσετε όλους τους Raiders, ψάξτε στο Fridge για να βρείτε Lockpicks, τα οποία θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε για να ελευθερώσετε την Tandi. Επιστρέψτε στο Shady Sands για να εκπληρώσετε την αποστολή. Μην αφήσετε τον Ian, αφού είναι αρκετά καλή βοήθεια για αυτά τα πρώτα στάδια του παιχνιδιού. Επόμενος σταθμός σας θα πρέπει να είναι το HUB (όπου θα πρέπει να βρείτε 3 Ropes για να επιστρέψετε στο Vault 15).

3) HUB

Μόλις φτάσετε στο HUB, βγάλτε τα όπλα σας και προσπαθήστε να μιλήσετε με όλους τους ανθρώπους που υπάρχουν στα 3 από τα 4 τμήματα της πόλης (στο τελευταίο μέρος θα πάτε μόνο αν είσαστε έτοιμοι να σκοτώσετε το Deathclaw ή για να ελευθερώσετε έναν Brother of Steel). Μην αποδεχτείτε ακόμα καμία δουλειά ως φρουρός καραβανιού, αφού αυτό θα το κάνατε μόνο αν χρειαζόσασταν χρήματα. Πηγαίντε στους Far-Go Traders για να πάρετε την αποστολή "βρείτε τι γίνετε με τα καραβάνια". Αγοράστε 3 Ropes και επιστρέψτε στο Vault 15 για να ολοκληρώσετε την εκεί αποστολή.





Μετά πηγαίντε στο Casino. Είναι η ώρα να βγάλετε μερικά χρήματα. Αν έχετε επιλέξει ως skill το GAMBLE και έχετε δώσει μερικά points στο skill αυτό όταν ανεβαίνατε level, θα πρέπει να έχετε φτάσει τουλάχιστον στο 75-80%. Πηγαίντε λοιπόν στον γκρουπιέρη και αρχίστε να παίζετε. Κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα 1 και 4 με κάποιον τρόπο (όχι του αριθμητικού πληκτρολογίου) και πηγαίντε για Cinema, για καφέ, για βόλτα, για οτιδήποτε. Επιστρέψτε μετά από 2-3 ώρες για να βρείτε τουλάχιστον 200.000 caps στο inventory σας. Με τόσα χρήματα μπορείτε πλέον να αγοράσετε ότι θέλετε. Καλό θα ήταν να πάτε στο Library για να πάρετε ένα Holodisk (το οποίο θα σας δείξει την τοποθεσία όλων των Vaults), αλλά και για να αγοράσετε όσα βιβλία χρειάζεστε (κυρίως "γεμίστε" το Small Guns, αλλά αν θέλετε και μπορείτε πάρτε βιβλία και για τα Science, Repair, First Aid αλλά και Outdoorsman). Αφού έχετε πάρει την αποστολή να βρείτε τι γίνεται με τα καραβάνια, πηγαίντε στο οπλοπωλείο της Beth για να μάθετε μερικές πληροφορίες, αλλά και για να πάρετε μερικά όπλα (ακόμα δεν είσαστε έτοιμοι να πάρετε τα πολύ βαριά όπλα, αφού δεν έχετε υψηλό Big Guns ή Energy Weapons). Πηγαίντε επίσης στο κάτω μέρος της πόλης στους Water Merchants, και στείλτε νερό στο Vault 13 (έτσι θα κερδίσετε ακόμα 100 μέρες). Αν κάποια στιγμή





νιώσετε έτοιμοι για να νικήσετε ένα Deathclaw (πολύ σκληρό και με πολλά Hit points), πηγαίντε στο δεξί μέρος της πόλης, μιλήστε με τον Harold, και αυτός θα σας πάει στη σπηλιά του Deathclaw. Αν έχετε μαζί σας τον Ian, αλλά και μερικά καλά όπλα, τότε θα πρέπει να τα καταφέρετε. Αφού σκοτώσετε το Deathclaw, μιλήστε και ψάξτε το Mutant για να πάρετε χρήσιμες πληροφορίες. Επιστρέψτε στον Butch και μιλήστε του. Πηγαίντε μετά στον Rutger για να πάρετε την αμοιβή σας. Η επόμενη αποστολή που έχετε στο HUB είναι να βοηθήσετε τον Irwin. Θα πρέπει να είσαστε τουλάχιστον 4 level (αλλιώς δεν θα σας πει τι να κάνετε). Πηγαίντε και



μιλήστε του αφού σκοτώσετε το Deathclaw. Θα σας πει να "καθαρίσετε" το σπίτι του από τους Raiders. Και πάλι αν έχετε μαζί σας τον Ian (και δεν έχει πεθάνει ακόμα δηλαδή), τότε εδώ θα έχετε εύκολη δουλειά. Προσπαθήστε να μην βρεθείτε σε ανοιχτό χώρο (δηλαδή στο μεγάλο δωμάτιο), παρά θα πρέπει να αφήνετε τους αντιπάλους να έρχονται σε εσάς. Μόλις τα καταφέρετε, επιστρέψτε στον Irwin για να πάρετε την αμοιβή σας. Η προτελευταία αποστολή που υπάρχει στο HUB είναι να κλέψετε το necklace της γυναίκας του Hightower που βρίσκεται στο αριστερό μέρος της πόλης. Για να λάβετε την αποστολή θα πρέπει να πάτε στο μεγάλο σπίτι που βρίσκεται δεξιά από το σπίτι του Harold (στο δεξί μέρος της πόλης), να κατεβείτε τις σκάλες, και να ανοί-

ξετε τρεις κλειδωμένες πόρτες. Θα βρεθείτε στο Thieves' Guild. Μόλις λάβετε την αποστολή, πηγαίντε στο σπίτι του Hightower, και χωρίς να τον σκοτώσετε κλέψτε το necklace (θα βοηθούσε αν είχατε ήδη αγοράσει ένα Stealth Boy). Πως θα το κάνετε αυτό; Αφού μιλήσετε αναγκαστικά με τον πρώτο φρουρό, κάντε το γύρο του σπιτιού και μπείτε μέσα αφού ο δεύτερος φρουρός κάνει τη βόλτα του. Μπείτε στο σπίτι, χρησιμοποιήστε Steal στον Hightower και τη γυναίκα του, και μετά κάντε Traps και Lockpick στο Strongbox που θα βρείτε σε ένα δωμάτιο. Επιστρέψτε στο Thieves' Guild για να λάβετε την πληρωμή σας, η οποία περιλαμβάνει και τα απολύτως απαραίτητα Electronic Lockpicks.
Τελευταία αποστολή στο HUB είναι να βρείτε τον Decker, ο οποίος είναι κάτι σαν αρχικακοποιός της πόλης. Βρείτε τον Kane στο Casino και μιλήστε του μια φορά. Επιστρέψτε και πείτε του ότι ψάχνετε για δουλειά. Αφού μιλήσετε με τον Decker και αποδεχτείτε την αποστολή, μπορείτε να κάνετε δύο πράγματα: είτε να πάτε και να σκοτώσετε τον Hightower και τη γυναίκα του, είτε να πάτε στην Αστυνομία και να αναφέρετε το πιθανό έγκλημα. Στην πρώτη περίπτωση θα πάρετε περισσότερα χρήματα, αλλά στη δεύτερη θα αυξήσετε το Carma σας και θα πάρετε περισσότερα Experience points.
Τελευταίο πράγμα που πρέπει να κάνετε στο HUB (αφού έχετε μιλήσει με όλους τους κατοίκους, έχετε αγοράσει ότι χρειάζεστε από τους τέσσερις εμπόρους που υπάρχουν, και έχετε πάρει όλες τις πληροφορίες που χρειάζεστε) είναι να ελευθερώσετε έναν Brother of Steel από το πρώτο σπίτι που συναντάτε μόλις πάτε στο δεξί μέρος της πόλης (θα πρέπει να σκοτώσετε 4 Thugs). Θα πρέπει όμως πρώτα να πάτε στο Brotherhood of Steel για να λάβετε την αποστολή, να επιστρέψετε στο HUB για να τον ελευθερώσετε, και μετά να επιστρέψετε στο Brotherhood για να πάρετε την αμοιβή σας (η οποία θα πρέπει να είναι ένα Power Armor).

4) BONEYARD

Επόμενος σταθμός σας μπορεί να είναι το Boneyard, η Necropolis ή το Junktown. Στην Necropolis θα βρείτε το πολυπόθητο Water Chip, στο Boneyard θα έχετε πολλές ευκαιρίες να αυξήσετε το level σας, ενώ το ίδιο συμβαίνει και στο Junktown. Αν έχετε αρκετές μέρες, θα σας πρότεινα να πάτε στο Boneyard ή στο Junktown, αλλιώς πηγαίντε στο Necropolis. Εδώ θα συνεχίσω θεωρώντας ότι πάτε πρώτα στο Boneyard, μετά στο Junktown και τέλος στην Necropolis.



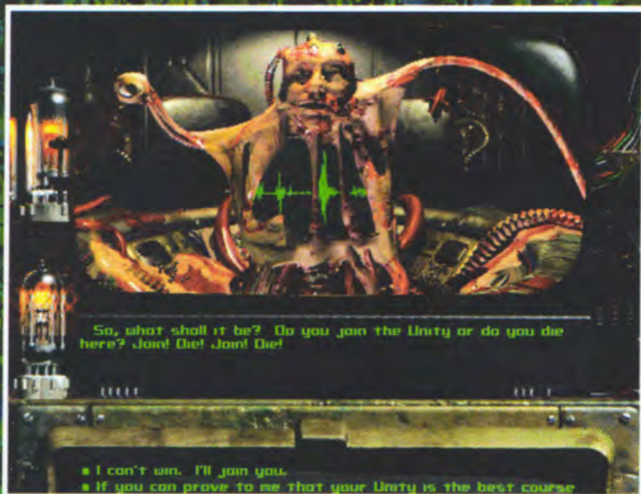


Μόλις φτάσετε στο Boneyard, μιλήστε στον Zimmerman. Αποδεχθείτε την αποστολή που σας δίνει να εκδικηθείτε τον γιο του (αλλιώς δεν μπορείτε να προχωρήσετε σε αυτή την πόλη). Για να ολοκληρώσετε την αποστολή αυτή -η οποία είναι στην ουσία δύο αποστολές- θα πρέπει να πάτε στους Blades (που είναι στο βόρειο τμήμα της πόλης), και να μιλήσετε στην αρχηγό τους. Μην της μιλήσετε επιθετικά. Προσπαθήστε να καταλάβετε τι γίνεται. Θα σας δώσει ένα Holodisk, και θα σας πει να βρείτε τους Gun Runners. Εδώ μπορείτε είτε να αγνοήσετε τους Gun Runners και να της πείτε ότι εσείς θα αναλάβετε τους Regulators, είτε να πάτε στους Gun Runners και να αποδεχτείτε την αποστολή που σας προσφέρουν (να σκοτώσετε όλα τα Deathclaws). Αν επιλέξετε την πρώτη επιλογή, επιστρέψτε στον Zimmerman και μιλήστε του. Αμέσως μετά θα τον σκοτώσει ένας Regulator, και εσείς θα πρέπει πλέον να σκοτώσετε όλους τους Regulators. Προσοχή να μην σκοτώσετε κανέναν χωρικό. Οταν σκοτώσετε όλους τους Regulators, επιστρέψτε στους Blades για να εκπληρώσετε την αποστολή. Αν επιλέξετε τη δεύτερη επιλογή (να μιλήσετε στους Gun Runners), περάστε από το Deathclaws' Nest, μιλήστε με τον αρχηγό και πείτε τους ότι αντί για αμοιβή θέλετε να βοηθήσετε τους Blades.
Επόμενη αποστολή είναι να βοηθήσετε τον Miles να φτιάξει τα Hydroponic Farms. Πηγαίντε στους Blades και μετά προς τα δεξιά (στο Deathclaws' Nest). Θα πρέπει να σκοτώσετε τουλάχιστον 3 Deathclaws για να πάρετε τα parts. Καλό θα ήταν να φτάσετε εδώ έχοντας στη διάθεσή σας ένα Flamer και ένα Rocket Launcher. Αφού σκοτώσετε τα Deathclaws, πάρτε τα parts και επιστρέψτε στον Miles. Μπορεί να χρειαστεί να τα επιδιορθώσετε πηγαίνοντάς τα στον Smitty. Μιλήστε τελικά στον Miles για να πάρετε την αμοιβή σας. Εδώ θα χρειαστεί να επιστρέψετε για να βελτιώσετε κάποιο Plasma Rifle (Smitty) ή το Power Armor (Miles).
Οταν πάτε στους Gun Runners και μιλήσετε στον αρχηγό τους, αυτός θα σας πει ότι θα σας βοηθήσει αφού σκοτώσετε όλα τα Deathclaws. Οσα όμως Deathclaws και αν σκοτώσετε, αυτά θα επιστρέφουν πάντα, αν δεν σκοτώσετε την Mother Deathclaw, η οποία βρίσκεται



στο υπόγειο του κεντρικού κτιρίου. Αφού λοιπόν σκοτώσετε τα Deathclaws που είναι στην επιφάνεια, κατεβείτε τις σκάλες, σκοτώστε την Mother Deathclaw και μετά καταστρέψτε όλα τα Deathclaw Eggs. Επιστρέψτε στους Gun Runners για να πάρετε ότι όπλα θέλετε, και σχεδόν άπειρα πυρομαχικά. Αυτό ακριβώς το σημείο του παιχνιδιού (δηλαδή το Deathclaws' Nest) είναι ένα από τα δύο καλύτερα σημεία που μπορείτε να παίρνετε συνεχώς Experience Points (μπαίνοντας και βγαίνοντας συνεχώς από αυτή την περιοχή). Το άλλο σημείο είναι 3-4 τετράγωνα μακριά από το Military Base, όπου συναντάτε -συνεχώς- μια περίπολο των Mutants.

5) JUNKTOWN



Περνάμε στο Junktown, στο οποίο θα πρέπει να μπείτε χωρίς όπλα (αλλιώς θα σας επιτεθούν αμέσως οι φρουροί). Μιλήστε στους φρουρούς (ειδικά στον λοχία) και πείτε τους ότι θα τους βοηθήσετε με τον Gizmo και τους Skulz. Αμέσως μετά πηγαίντε στο Hospital και μιλήστε με τον Dr.Morbius, κατεβείτε τις σκάλες και μιλήστε με το Dwarg που θα βρείτε εκεί, ώστε να καταλάβετε τι γίνεται με το Bob's Inguana Bits στο HUB (λίγο απδιαστικό, ειδικά αν έχετε ήδη αγοράσει κάτι από τον Bob!). Μετά πηγαίντε στο οπλοπωλείο του Killian και μιλήστε του. Ενας χωρικός θα προσπαθήσει να τον σκοτώσει. Σκοτώστε τον χωρικό, και αμέσως ο Killian θα



σας πει για τον Gizmo. Δεχτείτε να τον βοηθήσετε. Πηγαίντε στο Casino του Gizmo, που είναι στο πάνω μέρος του Junktown. Αν θέλετε να βγάλετε κάποια λεφτά, κάντε το τώρα, γιατί μετά θα είναι αργά. Μπείτε στο γραφείο του Gizmo, μιλήστε του και πείτε του ότι θέλετε να τον βοηθήσετε να σκοτώσει τον Killian. Μόλις "ομολογήσει" ότι θέλει τον Killian νεκρό, πηγαίντε πίσω στον Killian και μιλήστε του. Τώρα μπορείτε να κάνετε δύο πράγματα: είτε να σκοτώσετε τον Killian (αγκαλιάζοντας έτσι τη "σκοτεινή πλευρά"!) και να πάτε τα Dog Labels που έχει επάνω του στον Gizmo, είτε να κάνετε το καλό και ευγενικό πράγμα και να τον βοηθήσετε. Αν το παίξετε "καλός", θα σας πει ότι οργανώνουν μια επίθεση κατά του Gizmo. Δεχτείτε να λάβετε μέρος στην επίθεση, σκοτώστε τον Gizmo και τον φρουρό του, για να λάβετε τα "δωράκια" που έχει για σας ο Killian. Πηγαίντε τώρα στο Skum Pit και μιλήστε με όλους εκτός από τους Skulz που είναι εκεί (γιατί θα σας επιτεθούν αμέσως). Μιλήστε με τον Tycho για να τον πάρετε μαζί σας. Επιστρέψτε στο ξενοδοχείο και μιλήστε στον αρχηγό των Skulz. Πείτε του ότι θέλετε να γίνετε μέλος. Θα σας πει να κλέψετε το Urn που είναι στο bar του Skum Pit. Πηγαίντε στο bar, κάντε Steal το Urn και επιστρέψτε στους Skulz. Αφού τους δώσετε το Urn, θα ακούσετε ότι σκοπεύουν να επιτεθούν και να σκοτώσουν τον Neal. Πηγαίντε στους Guards και πείτε στον λοχία ότι ακούσατε. Είτε δεχτείτε να λάβετε μέρος στην επίθεση είτε όχι, το ίδιο κάνει.

Το τελευταίο πράγμα που έχετε να κάνετε εδώ είναι να πάτε ξανά στον Dr.Morbid και να τον ρωτήσετε για τη "δουλειά" που έχει με το HUB. Ψάξτε τόσο το ισόγειο όσο και το υπόγειο για να βρείτε αποδεικτικά στοιχεία. Μπορεί να χρειαστεί να σκοτώσετε τον Morbid και τους φρουρούς του. Επιστρέψτε στο HUB, μιλήστε στον Bob επιθετικά, και μετά πηγαίντε στην Αστυνομία για να αναφέρετε το τι συμβαίνει.

6) NECROPOLIS

Μπορείτε πλέον να πάτε στο Necropolis για να βρείτε το πολυπόθητο Water Chip. Αφού σκοτώσετε όλα τα Ghouls που θα βρείτε στο πρώτο τμήμα, βρείτε έναν υπόνομο και μπείτε μέσα. Προχωρήστε λίγο για να βρείτε τον Ghoul Leader, ο οποίος δεν είναι επιθετικός. Αντίθετα, θα σας πει που μπορείτε να βρείτε το Water Chip. Για να το πάρετε όμως θα πρέπει πρώτα να φτιά-

ξετε τα Water Pumps. Πηγαίντε συνεχώς προς τα πάνω (χωρίς να ανεβείτε δηλαδή κάποια σκάλα), μέχρι να βρείτε ένα μικρό ξέφωτο (μέσα στους υπονόμους). Εκεί θα πρέπει να σκοτώσετε 3-4 Pig Rats για να πάρετε τα Parts. Επιστρέψτε στον Ghoul Leader, ο οποίος θα σας δώσει μερικά Repair Books και νέες οδηγίες. Πηγαίντε επάνω και ανεβείτε κάποια σκάλα. Βρείτε τα Water Pumps (είναι μέσα στο σπίτι με τους Mutants) και χρησιμοποιήστε τα Parts στη μηχανή για να την επιδιορθώσετε. Επιστρέψτε ξανά στον Ghoul Leader για να μάθετε που πρέπει να πάτε.

Επιστρέψτε στο σπίτι με τα Water Pumps, και απελευθερώστε το Ghoul που είναι φυλακισμένο. Ανοίξτε την αμέσως δεξιά πόρτα και κατεβείτε στον υπόνομο. Προχωρήστε λίγο, και θα βρεθείτε στο παλιό Vault 12. Προχωρήστε καθαρίζοντας τα Glowing Ghouls (είναι πολύ εύκολα), βρείτε τον υπολογιστή και πάρτε το Water Chip. Πριν φύγετε από την Necropolis, και αν αισθάνεστε αρκετά δυνατοί, μπορείτε να σκοτώσετε όλους τους Mutants που βρίσκονται στην περιοχή, έτσι ώστε να πάρετε μερικά Experience points. Τώρα μπορείτε πλέον να επιστρέψετε στο Vault 13 και να δώσετε το Chip στον Overseer. Αυτός θα φτιάξει το σύστημα, αλλά θα σας



πει για την καινούρια σας αποστολή, η οποία είναι να βρείτε τι γίνεται με τους Mutants. Ετσι, επόμενος σταθμός σας πρέπει να είναι το Brotherhood of Steel.

(Αν μιλήσετε με κάποιον μέσα στο Vault 13 όταν επιστρέψετε για να δώσετε το Chip στον Overseer, θα μάθετε ότι κάποιος κλέβει νερό. Μιλήστε με τον φρουρό του Storage Room για να μάθετε τι έγινε. Ο κλέφτης είναι ο ίδιος ο φρουρός, και κουβαλάει το νερό επάνω του. Αρκεί να κάνετε ένα Steal επάνω στον φρουρό το αμέσως επόμενο πρωινό για να βρείτε το νερό που έχει κλέψει).

7) BROTHERHOOD OF STEEL

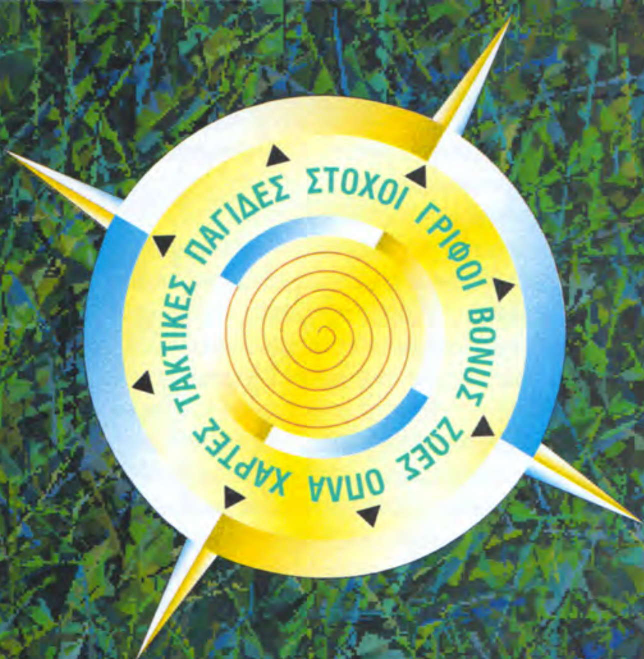
Στο Brotherhood of Steel θα πρέπει πρώτα να μιλήσετε με τους φρουρούς, και ειδικότερα τον Cabbot, που είναι απ' έξω, για να μάθετε τι πρέπει να κάνετε για να γίνετε μέλος. Ο Cabbot θα σας πει να πάτε στο Glow, το οποίο είναι τέρμα κάτω δεξιά στον χάρτη. Για να πάτε όμως εκεί, θα χρειαστείτε τουλάχιστον 6 χάπια Rad-X και 6 Rad-Away, αλλιώς θα πεθάνετε. Αν δεν έχετε τα παραπάνω, πηγαίντε στο HUB να τα αγοράσετε. Επίσης χρειάζεστε και ένα Rope. Πριν πάτε στο Glow, σταματήστε 1 τετράγωνο πριν στο χάρτη και πάρτε 2 Rad-X για να αυξήσετε το Radiation Resistance.

Οταν φτάσετε στο Glow, χρησιμοποιήστε το Rope για να κατεβείτε στο πρώτο πάτωμα. Βρείτε τον Brother of Steel και πάρτε την Yellow Card και το Holodisk. Χρησιμοποιήστε το Holodisk (για να κάνετε download τις πληροφορίες που περιέχει), και μετά την Yellow Card στο Elevator. Στα επόμενα 5 πατώματα θα πρέπει να είσαστε πολύ γρήγοροι, αφού η ραδιενέργεια είναι ισχυρότατη. Γενικά θα πρέπει να ανοίξετε όλα τα Lockers για να βρείτε όπλα, πυρομαχικά και άλλα πολλά, αλλά και να μιλήσετε με τον Κεντρικό Υπολογιστή του συγκροτήματος, και να κάνετε download τα στοιχεία του στο PIP Boy. Αν κάποια στιγμή η ραδιενέργεια αυξηθεί πολύ (αν έχετε ένα Geiger θα το καταλάβετε αμέσως), χρησιμοποιήστε όσα Rad-X και Rad-Away χρειάζονται. Βρείτε τον υπολογιστή που ελέγχει τα Generators στο έκτο πάτωμα, και κάντε Repair στο Generator που είναι ακριβώς δίπλα του. Ενεργοποιήστε το Primary Power, μπείτε στο Blue Elevator, πηγαίντε στο πέμπτο πάτωμα, ανοίξτε όλα τα Lockers και πάρτε όλα τα Holodisks.

Επιστρέψτε στο Brotherhood για να γίνετε μέλος. Αφού μπείτε μέσα, βγάλτε τα όπλα σας, και πηγαίντε να μιλήσετε στον Talus και τον Michael, έτσι ώστε να πάρετε τα πρώτα σας όπλα. Κατεβείτε ένα-ένα τα πατώματα, μιλήστε με όλους, αλλά κυρίως με την Vree (για να πάρετε ένα Holodisk και να αυξήσετε το Science), με τον γιατρό στο δεύτερο επίπεδο για να αυξήσετε με εγχειρήσεις τα στατιστικά σας (απολύτως απαραίτητο), με τους δύο τεχνικούς (Paul και Knight) στον τρίτο όροφο για να σας πουν μερικά πράγματα για το Power Armor και διάφορα όπλα, και οπωσδήποτε στον General Maxson και στους Elders στο τελευταίο επίπεδο.

Αφού λάβετε την καινούρια σας αποστολή, επιστρέψτε στον Talus και ξαναμιλήστε του. Θα σας πει ότι θα σας δώσει κάτι extra αν βρείτε τι έγινε με τον ιππότη που έστειλε στο HUB. Για να πάρετε λοιπόν το Power Armor (που είναι απαραίτητο), έχετε τρεις επιλογές: είτε επιστρέφετε στο HUB και ελευθερώνετε τον ιππότη (βλέπε πληροφορίες για το HUB παραπάνω), είτε μιλάτε στον Michael και του λέτε "πόσο έξυπνος είναι" για να τον καλοπιάσετε, είτε κάνετε Sneak στο δωμάτιο του





Rhombus όταν είναι στο μπάνιο, κλέβετε το Systolic Motivator από το Locker και τρέχετε να φύγετε να το δώσετε στον τεχνικό στον τρίτο όροφο. Μπορείτε να κάνετε ένα από τα τρία ή και τα τρία. Τελικά αυτό που θα λάβετε θα είναι ένα πολύ καλό, δυνατό αλλά και βαρύ Power Armor. BONUS: Οταν πάρετε το Power Armor, και εφ' όσον έχετε ήδη βοηθήσει τον Miles στο Boneyard, επιστρέψτε εκεί, και αυτός θα σας πει να του φέρετε ένα Chemistry Book από το Library στο HUB. Μόλις του το φέρετε, αυτός θα βελτιώσει το Power



Armor, αυξάνοντας αρκετά τις αμυντικές του ικανότητες. Το ίδιο ακριβώς συμβαίνει αν επιστρέψετε στον Smitty έχοντας ένα Plasma Rifle.

Αφού έχετε κάνει όλα τα παραπάνω, το μόνο που απομένει είναι να βρείτε τη βάση των Mutants. Αυτή βρίσκεται επάνω δεξιά στον χάρτη. Πηγαίντε εκεί, και σκοτώστε τους τέσσερις φρουρούς. Δείτε την ηλεκτρονικά κλειδωμένη πόρτα και φύγετε. Επιστρέψτε στο Brotherhood και μιλήστε τόσο στον Maxson όσο και στους Elders, ώστε να τους πείτε να κάνετε πρώτα εσείς μια προκαταρκτική επίθεση.

8) MILITARY BASE

Πηγαίντε ξανά στο Military Base, μιλήστε στο Radio για να ξεγελάσετε το Command ότι η βάση δέχεται επίθεση



από κάπου αλλού, και μετά χρησιμοποιήστε τα Electronic Lockpicks για να μπείτε μέσα. Οι τρεις Brothers που θα φτάσουν υποτίθεται ότι θα σας βοηθούσαν με τους τέσσερις φρουρούς, αλλά δεν θα μπουν μέσα στη βάση.

Μόλις μπείτε, θα πρέπει να σκοτώσετε άλλους τρεις φρουρούς. Από εδώ και πέρα καλό θα ήταν να έχετε πάντα κάποια εκ των Flamer, Rocket Launcher, Laser/Plasma Rifle ή Minigun, έτσι ώστε να αυξήσετε τις πιθανότητες να επιζήσετε. Τα διάφορα Force Fields που βλέπετε μπορούν να απενεργοποιηθούν με τρεις τρόπους: μπορείτε με Dynamite ή Plastic Explosive να καταστρέψετε τελείως τον Emmiter, να "κατεβάσετε" το Force Field μέσω του αντίστοιχου Terminal κάνοντας Repair (μόνο για τα κόκκινα), ή να απενεργοποιήσετε όλα τα κόκκινα Force Fields μέσω του υπολογιστή που υπάρχει στο πρώτο επίπεδο στο αριστερό μέρος. Μια τακτική που πιάνει σίγουρα σε όλα τα Force Fields είναι να βρείτε τον υπολογιστή που ελέγχει τα Force Fields, και ο οποίος βρίσκεται στο πρώτο επίπεδο τέρμα δεξιά, να χρησιμοποιήσετε ένα Radio επάνω του και μετά να χρησιμοποιείτε το Radio για να απενεργοποιείτε τα Force Fields εξ αποστάσεως. Μέσω του υπολογιστή που ελέγχει τα droids θα πρέπει να μειώσετε το επίπεδο ασφαλείας σε Minimum, και να "απενεργοποιήσετε" σχεδόν όλα τα Robobrains (επιλέγοντας No Pests στο Scan Mode).

Βασικά σε αυτό το συγκρότημα το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να σκοτώνετε όλους τους Mutants που βλέπετε, να απενεργοποιείτε Force Fields, και να βρίσκετε καινούρια πυρομαχικά. Στο τρίτο επίπεδο (αμέσως μόλις βρείτε τη φυλακισμένη κοπέλα) θα βρείτε ένα Force Field που δεν μπορείτε να κλείσετε με κανέναν άλλο τρόπο, παρά μόνο με το Radio ή με κάποιο Explosive. Μπείτε στο Elevator για να πάτε στο τελευταίο level. Σκοτώστε τους Mutants, και "πείτε" στο Mr.Handy να ολοκληρώσει την "αποστολή" του. Επάνω αριστερά στο level αυτό υπάρχει ο κεντρικός υπολογιστής του Vault που βρίσκεστε. Πρώτα όμως πρέπει να σκοτώσετε τον Lieutenant και τον VanHaggen που βρίσκονται στο δεξί μέρος του level. Από αυτούς (και τα δύο κλειδωμένα lockers) θα πάρετε ένα παράξενο κλειδί και ένα Holodisk. Μετά πηγαίντε στον κεντρικό υπολογιστή, κάντε download ότι μπορείτε, και μετά δώστε

εντολή για 3 Minute Self-Destruction (πρώτα κάντε Hacking για να δείτε τι σημαίνει κάθε εντολή). Βγείτε έξω και επιστρέψτε στο Brotherhood of Steel. Μιλήστε με όλους, και ειδικότερα με τους Elders. Μιλήστε και στον Rhombus, αν και δεν μπορείτε ακόμα να γίνετε Paladin. Πηγαίντε ακολούθως στο Vault 13 και μιλήστε με τον Overseer. Οπως θα καταλάβετε, το μόνο που σας απομένει είναι να πάτε στο Cathedral.

9) CATHEDRAL

Το Cathedral βρίσκεται δίπλα ακριβώς από το Boneyard. Θα πρέπει να πάτε στο αριστερό μέρος του Boneyard, το οποίο είναι το Library, και στο οποίο θα καταλάβετε επιτέλους τι γίνεται με το Cathedral και τους "ιερωμένους" του. Εδώ θα μπορέσετε επίσης να λάβετε τη βοήθεια της Katja. Αμέσως μετά μιλήστε στην Nicole, που είναι αρχηγός, και αυτή θα σας πει να βρείτε μια κατάσκοπο ονόματι Laura που βρίσκεται μέσα στο Cathedral. Πηγαίντε εκεί και μιλήστε της. Αυτή θα σας δείξει το δρόμο για το κρυφό δωμάτιο του Morpheus. Εσείς θα πρέπει να ανεβείτε τα τρία πατώματα του Cathedral



(πολύ πολύ προσεκτικά!) και να βρείτε τον Morpheus. Θα πρέπει να αντιμετωπίσετε πολλούς και δυνατούς φρουρούς, καθώς επίσης και τον ίδιο τον Morpheus. Εδώ θα βρείτε και ένα Tesla Armor, το οποίο είναι πολύ καλό εναντίον ενεργειακών όπλων. Μόλις πάρετε τα κλειδιά, κατεβείτε κάτω, ξεκλειδώστε το δωμάτιο και μπείτε μέσα.

Η τελευταία βιβλιοθήκη που θα βρείτε είναι στην πραγματικότητα μια μυστική πόρτα. Σκοτώστε τον Priest και τους Mutants που θα βρείτε, και κατεβείτε το elevator. Μιλήστε πρώτα με τους τέσσερις φυλακισμένους για να πάρετε μερικές χρήσιμες πληροφορίες. Μετά θα πρέπει να τους σκοτώσετε για να πάρετε ένα από τα Psychic Nulifiers. Εχοντας το Nulifier στα χέρια σας πηγαίντε κάτω αριστερά στο level και απενεργοποιήστε τα Force Fields των φυλακισμένων. Ακολούθως σκοτώστε τα Mutants που βρίσκονται στον όροφο αυτό, προσπαθώντας να μην σκοτώσετε τους τρεις Mad Scientists. Αυτούς θα τους σκοτώσετε αφού πρώτα τους ρωτήσετε τι γίνεται και πως προχωρούν τα "πειράματά" τους. Τελειώνοντας με τον δεύτερο όροφο, περνάτε στον τρίτο όροφο, στον οποίο έχετε να αντιμετωπίσετε περίπου 10 Super Mutants, μερικά Droids και 3-4 Robots. Σε ένα δωμάτιο θα βρείτε αρκετά πυρομαχικά, ενώ στα Lockers που βρίσκονται στο δωμάτιο που βρίσκονταν αρχικά οι περισσότεροι Super Mutants θα βρείτε πολλά και καλά όπλα. Σκοτώστε τους Engineers και τους 2 Super Mutants που θα βρείτε στον χώρο με τους υπολογιστές, έτσι ώστε να μην σας ενοχλήσουν αργότερα. Τώρα θα πρέπει πρώτα να πάτε στο Elevator που υπάρχει στην άλλη άκρη του level (όχι σε αυτό με το οποίο ήρθατε), το οποίο -αφού το ξεκλειδώσετε- θα σας πάει σε ένα μικρό δωμάτιο με δύο Super Seargants και μια Ατομική Βόμβα! Σκοτώστε τους δύο Super Mutants, αλλά ΜΗΝ πειράξετε ακόμα τη Βόμβα. Κατεβείτε πάλι κάτω, και πηγαίντε στην πόρτα που βρίσκεται στον χώρο με τους υπολογιστές. Μπείτε μέσα για να συναντήσετε τον Master Mutant. Οπως και σε αρκετές περιπτώσεις νωρίτερα, εδώ έχετε δύο επιλογές. Μπορείτε είτε να επιτεθείτε στον Master Mutant, είτε να πάτε να ενεργοποιήσετε την Ατομική Βόμβα (και οι δύο ενέργειες έχουν το ίδιο αποτέλεσμα, αν και η πρώτη σας δίνει πολύ περισσότερα Experience Points).

Αν αποφασίσετε να πράξετε το δεύτερο, μιλήστε του έτσι ώστε να μάθετε τα σχέδιά του για τον πλανήτη. Αφού καταλάβετε περί τίνος πρόκειται, σκοτώστε τον! Προσοχή χρειάζεται το γεγονός ότι τα Miniguns που έχει ο Master δεν θα σας κάνουν σοβαρή ζημιά (εκτός και αν αρχίσει να χρησιμοποιεί τα Gatling Lasers που διαθέτει, οπότε ξεχάστε το!), οπότε πρέπει να επικεντρωθείτε στους υπόλοιπους αντιπάλους. Αφού καθαρίσετε τα πάντα, σκοτώστε και τον Master (είναι πολύ ευάλωτος σε Pulse Grenades). Ταυτόχρονα θα ενεργοποιήσετε ένα Self-Destruction Mode, οπότε καλό θα ήταν να αρχίσετε να τρέχετε.

Αν αποφασίσετε να ακολουθήσετε τον εύκολο δρόμο, το μόνο που σας απομένει είναι να πάτε πίσω στη βόμβα, να χρησιμοποιήσετε το παράξενο κλειδί που πήρατε από τον Morpheus στον υπολογιστή μπροστά στη Βόμβα και να την ενεργοποιήσετε. Εχετε πλέον 250 δευτερόλεπτα για να βρείτε έξω (υπεραρκετός χρόνος). Βγείτε έξω από το συγκρότημα, αλλά και έξω από το Cathedral για να τελειώσετε το παιχνίδι. Από εδώ και πέρα παρακολουθήστε το Ending Sequence του FALLOUT. Λογικά θα πρέπει να έχετε βοηθήσει όλες τις πόλεις, ολοκληρώνοντας το 100% των αποστολών του παιχνιδιού.





του Αντώνη "The Ace" Μαρίνου

Εβλεπα που λέτε λοιπόν προχθές έναν Ολυμπιακό, που προφανώς έφερε βαρέως το 68-48, να πολεμάει να κρύψει από τους φίλους του τη λύπη και την απόγνωσή του. Και λέω μέσα μου: "Ρε Αντώνη, δεν κάνεις τον καλό και να πας να τον παρηγορήσεις τον άνθρωπο". Φυσικά η απάντηση ήταν "ΟΟΟΧΧΧΙΙΙ", αλλά αυτό δεν θα με σταματήσει από το να βοηθήσω λιγάκι εσάς με όποιο παιχνίδι έχετε πρόβλημα!

FALLOUT

Σας είπα αν το παιχνίδι είναι καλό ή όχι (που είναι πολύ καλό), σας έδωσα την πλήρη λύση του, το μόνο που απομένει να κάνω τώρα είναι σας δώσω μερικά μικρά tips για να μπορέσετε να αποκτήσετε αρκετά χρήματα χωρίς να χρειαστεί να ιδρώσετε (κουβαλώντας συνεχώς αντικείμενα από εδώ και από εκεί σαν τσιγγάνος).

1) Πρώτο κόλπο (το οποίο βασίζεται στο BARTER skill): αφού αποκτήσετε αρκετά -και ακριβά- αντικείμενα στο παιχνίδι, δώστε τα στον Ian (στο Shady Sands) χωρίς να του ζητήσετε τίποτα σε αντάλλαγμα. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, φροντίστε να δίνετε πάντα τουλάχιστον 10% στο Barter κάθε φορά που ανεβαίνετε level. Μόλις φτάσετε στο HUB, θα πρέπει να έχετε γεμίσει με αντικείμενα (από το Shady Sands, το Vault 15, αλλά και τους Raiders), ενώ θα πρέπει να έχετε πολύ μεγάλο Barter Skill. Πηγαίντε σε έναν από τους τρεις WeaponShop Keepers (π.χ στην Beth) και αγοράστε πίσω όλα τα αντικείμενα που δώσατε στον Ian (θα τα πάρετε σχεδόν τζάμπα). Αν όμως τα πουλήσετε, λόγω του πολύ υψηλού Barter skill, θα αποκτήσετε τουλάχιστον 20-25.000 caps, αφού η τιμή πώλησης θα είναι υπερδιπλάσια της τιμής αγοράς. Μπορείτε να επαναλάβετε το κόλπο αυτό όσες φορές θέλετε, αν και είναι λιγάκι κουραστικό.





2) Δεύτερο κόλπο (το οποίο βασίζεται στο STEAL skill): το Steal skill μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε σε οποιονδήποτε χαρακτήρα, αλλά δυστυχώς αν κλέψετε κάτι από κάποιον χαρακτήρα αυτός προφανώς μετά δεν θα το έχει (!!). Αυτό όμως δεν συμβαίνει με τους διάφορους πωλητές, οι οποίοι έχουν πάντα επάνω τους μερικές εκατοντάδες caps. Επειδή όμως μερικοί από αυτούς είναι πολύ "δυνατοί" στο να καταλαβαίνουν τις απόπειρες κλοπής, ο πιο "προσιτός" είναι ο Smitty στο Boneyard, στον οποίο πρέπει να δώσετε τα Hydroponic Farm parts για να τα φτιάξει. Πηγαίντε λοιπόν εκεί, και έχοντας κάνει Tag το Steal skill στην αρχή του παιχνιδιού, και δίνοντας περίπου 10% κάθε φορά που ανεβαίνετε level, θα μπορείτε να κάνετε συνεχή Steals ενώ αυτός θα έχει πάντα επάνω του 700 caps. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να αποκτήσετε σχετικά εύκολα αρκετά χρήματα (προσοχή γιατί υπάρχει πιθανότητα να σας καταλάβει, οπότε θα σας επιτεθούν όλοι οι κάτοικοι του Boneyard).

3) Τρίτο -και καλύτερο- κόλπο (το οποίο βασίζεται στο GAMBLE skill): κάντε Tag το Gamble skill όταν ξεκινάτε το παιχνίδι. Φροντίστε να αυξήσετε το Gamble σε τουλάχιστον 70-80% πριν φτάσετε στο HUB ή στο Junktown. Πηγαίντε σε ένα οποιοδήποτε Casino (είτε στο HUB είτε στο Junktown πριν σκοτώσετε τον Gizmo) και μιλήστε στον γκρουπιέρη. Κρατήστε με κάποιον τρόπο πατημένα τα πλήκτρα 1 και 4 (όχι του αριθμητικού πληκτρολογίου) και πηγαίντε για καφέ ή σινεμά. Γυρίστε σε 2-3 ώρες για να βρείτε πάνω από 200.000 caps στο inventory σας. Εχοντας το Gamble πάνω από 75-80% βοηθάει αρκετά στην ταχύτητα με την οποία θα αποκτήσετε τα χρήματα, αλλά και ένα 60% θα σας αποφέρει κάποιο σημαντικό χρηματικό ποσό. Εχοντας πλέον τόσα λεφτά στη διάθεσή σας, μπορείτε να κάνετε ότι θέλετε (έχετε ως περιορισμό μόνο το βάρος που μπορείτε να σηκώσετε).

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Ενα από τα παιχνίδια που βγήκε για να "χτυπήσει" το Diablo, αν και μέχρι στιγμής δεν το έχω δει προσωπικά στην Ελλάδα. Σίγουρα όμως πρόκειται για ένα πολύ δυνατό, αλλά ταυτόχρονα και πολύ παράξενο παιχνίδι. Αναμενόμενο λοιπόν και το γεγονός ότι τα cheats του είναι εξ ίσου παράξενα. Πατήστε λοιπόν κατά τη διάρ-



κεια του παιχνιδιού τους παρακάτω συνδυασμούς πλήκτρων για να λάβετε τα αντίστοιχα "καλούδια":
•FULL HEALTH: up, right, attack, action, up, down, right, left
•FULL MAGIC: right, right, attack, action, up, down, right, left
•PREVIEW DARK DIARY: left, right, attack, action, up, down, right, left

INDEPENDENCE DAY

Δεν ξέρω κατά πόσο σας άρεσε η ταινία, αλλά εμένα προσωπικά δεν μου αρέσει καθόλου αυτό το παιχνιδάκι, το οποίο προσπαθεί να απομυζήσει και την τελευταία δυνατή δεκάρα από τις τσέπες των "οπαδών" της ταινίας. Αν όμως έχετε το παιχνίδι, και ταυτόχρονα δυσκολίες, τότε τα παρακάτω cheats είναι ότι χρειάζεται. Δώστε λοιπόν ΜΟΝΟ έναν από τους παρακάτω κωδικούς ως Player Name, επιστρέψτε στο κεντρικό menu, και πατήστε CTRL+RIGHT SHIFT+8 για να ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο cheat:
•LIVE FREE: Invincibility •TOURIST ή FOX ROX: Level Select •GO POSTAL: Damage Bonus, Weapons, Fast Reload •GODZILLA: Kill Civil/Wing• MR HAPPY: Plane Select• KYRA NR ή BRENDAN QR ή DOOFUS: Plane/Level Select, Invincibility, Damage Bonus, Weapons, Fast Reload •GREG FM ή SCOTTYWAR ή ROSA DUONG ή DAB DAB ή TRI S ή RADARMY: Τα πάντα• KIWI: Plane/Level Select, Invincibility, Weapons

HELICOPS



Ενώ βρίσκεστε μέσα στο παιχνίδι, πληκτρολογήστε ένα από τα παρακάτω για να λάβετε τα αντίστοιχα bonuses:
•STAGEWIN: complete stage•CLOAK: cloking on/off •REGENWEAP: regenerate weaponry• REGENDAM: regenerate health• REGENALL: regenerate everything• IRONMAN: invincibility• IRANGE: unlimited range• EYE: changes view angle

BIRTHRIGHT: The Gorgon's Alliance



Ενα πολύ απλό cheat, το οποίο όμως μπορεί πανεύκολα να σας βγάλει από οποιαδήποτε δύσκολη κατάσταση.
Αν λοιπόν δείτε κάποια στιγμή ότι τα οικονομικά σας δεν είναι και πολύ ανθηρά, τότε το μόνο που χρειάζεται να κάνετε είναι να πατήσετε F3, και μετά να γράψετε SYNCASH όπως ακριβώς το βλέπετε (δηλαδή με κεφαλαία γράμματα). Θα δείτε άμεσες και δραστικές αλλαγές στο Bank Balance σας!

COMIX ZONE



Αρκετά απλό παιχνίδι, αλλά εξαιρετικά αστείο, εθιστικό και διασκεδαστικό. Και εδώ η διαδικασία για να "κλέψετε" είναι ακριβώς ίδια με το MACHINE HUNTER, αφού αρκεί να πληκτρολογήσετε CAMERON με κεφαλαία γράμματα για να εμφανιστεί ένα καινούριο menu CHEATS, μέσω του οποίου μπορείτε να κάνετε - περίπου- ότι θέλετε.

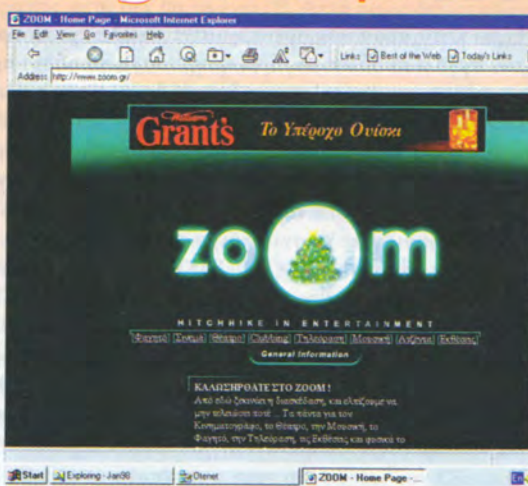
Ο μοντελισμός στο Internet.

Αν ασχολείστε με τον μοντελισμό, τότε διαβάστε τις παρακάτω γραμμές. Στη διεύθυνση: http://www.hobbytown.gr θα βρείτε σχεδόν οτιδήποτε σας ενδιαφέρει για το αγαπημένο σας hobby. Η R/C Models κατασκεύασε αυτό το site (προς μεγάλη χαρά όλων των μοντελιστών) με σκοπό όχι το κέρδος αλλά τη σωστή πληροφόρηση όλων όσων θέλουν να μάθουν μερικά πράγματα παραπάνω για σχετικά θέματα με τον μοντελισμό. Στο site θα βρείτε πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο οδήγησης των μοντέλων, θα βρείτε πληροφορίες σχετικά με τις λέσχες μοντελιστών καθώς και για τις διάφορες πίστες που υπάρχουν, θα μπορείτε να πάρετε στοιχεία για τους διάφορους αγώνες που διοργανώθηκαν ή πρόκειται να διοργανωθούν και τέλος θα έχετε πληροφορίες για τα διάφορα καταστήματα που ασχολούνται με ον χώρο του μοντελισμού. Είναι πραγματικά ένα ενδιαφέρον site για τους χομπίστες και ένα απαραίτητο εργαλείο για αυτούς που ασχολούνται κάπως πιο... επαγγελματικά με τον χώρο. Πιστεύω πως η επιτυχία του site είναι δεδομένη. Αν λοιπόν σας γοητεύει ο μοντελισμός και θέλετε να εισχωρήσετε και εσείς στον τομέα αυτό, εκεί θα βρείτε όλες τις πληροφορίες που θα χρειαστείτε.



Internet Clubbing (και όχι μόνο)

Σίγουρα έχετε προβληματιστεί άπειρες φορές για το πού θα πάτε να διασκεδάσετε κατά την βραδυνή σας έξοδο. Τώρα μάλιστα που πιάσαν τα κρύα, ποιός να πάει στο περίπτερο να αγοράσει Αθηνόραμα; Μπείτε λοιπόν στο Internet και συγκεκριμένα στην διεύθυνση: http://www.zoom.gr. Εκεί θα βρείτε ένα πολύ καλοσχεδιασμένο site που παρέχει πληροφορίες σε όλους τους επίδοξους clubbers για διάφορα νυκτερινά clubs διασκέδασης, καθώς και πολλές πληροφορίες για το τι παίζει η τηλεόραση το βράδυ, σινεμά, θέατρο, προτάσεις για φαγητό έξω, εκθέσεις και πολλά άλλα, όλα με πολλές πληροφορίες και links ώστε να μην μείνει κανείς απογοητευμένος. Είναι μια πολύ καλή λύση για την νυχτερινή σας έξοδο, και μάλιστα με ενημερωμένα στοιχεία για οτιδήποτε θα ψάξετε εκεί. Να σημειώσουμε πως ο σπόνσορας του συγκεκριμένου site είναι το γνωστό (μην κάνετε τώρα ότι δεν το ξέρετε, όλοι είστε γερά ποτήρια) whiskey Grant's.



Κύκλος. Νέα υπηρεσία της IBM.

Μια νέα, πρωτοποριακή υπηρεσία ξεκινά από την IBM Hellas. Πρόκειται για μια υπηρεσία που θα προσφέρει σε ελληνικές εταιρείες τη δυνατότητα να έχουν εμπορικές δραστηριότητες μέσω του Internet. Η εταιρεία Κύκλος θα παρέχει έναντι μικρής μηνιαίας συνδρομής, τη δυνατότητα στα μέλη του να έχουν ένα ολοκληρωμένο site, κατασκευασμένο ανάλογα με τις απαιτήσεις και ιδιαιτερότητες του πελάτη. Επιπλέον χωρίς χρέωση θα παρέχονται και κάποιες επιπλέον υπηρεσίες όπως: ανανέωση του site, καταχώριση στα διεθνή search engines, helpdesk, και σύνδεση dial-up στις εγκαταστάσεις της εταιρείας. Και φυσικά η εμπλοκή της IBM στο όλο σχέδιο εγγυάται την υψηλή ποιότητα των υπηρεσιών. Για περαιτέρω πληροφορίες πηγαίνετε στο URL: http://www.kyklos.gr.



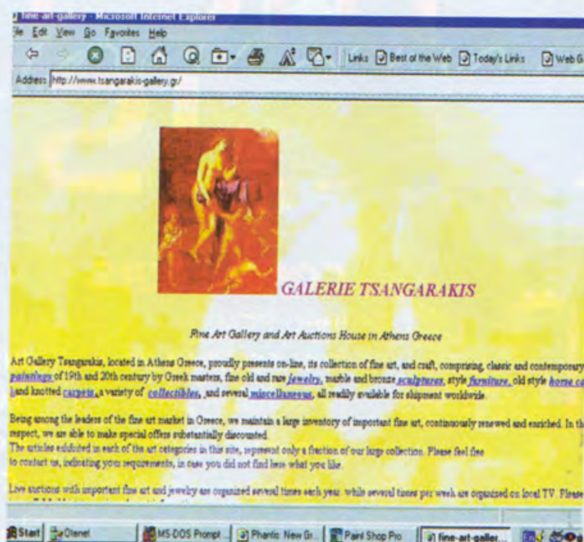





VISA


Virtual gallery

Αν είστε φίλος της τέχνης και θέλετε να μαθαίνετε οτιδήποτε νέο στον χώρο τότε το User, που ως γνωστόν είναι ιδιαίτερα ευαισθητοποιημένο σε θέματα τέχνης, σας έχει μια πρόταση. Η γκαλερί Τσαγκαράκης εμφανίστηκε στο Web στη διεύθυνση: http://www.tsangarakis-gallery.gr. Εκεί θα βρείτε πληροφορίες για όλα τα εκθέματα της γκαλερί όπως πίνακες του 19ου και 20ου αιώνα, γλυπτά, έπιπλα, χαλιά και για άλλα πολλά εκθέματα. Υπάρχουν εκτός από τα στοιχεία τους και οι κωδικοί για να μπορέσετε να τα παραγγείλετε on-line. Επίσης υπάρχουν στοιχεία για διάφορες προσφορές που κάνει η γκαλερί κατά καιρούς καθώς και οι τρόποι πληρωμής, παράδοσης και επιστροφής των προϊόντων σε περίπτωση που αλλάξατε γνώμη. Σίγουρα αρκετά στοιχεία για τους φίλους της τέχνης.

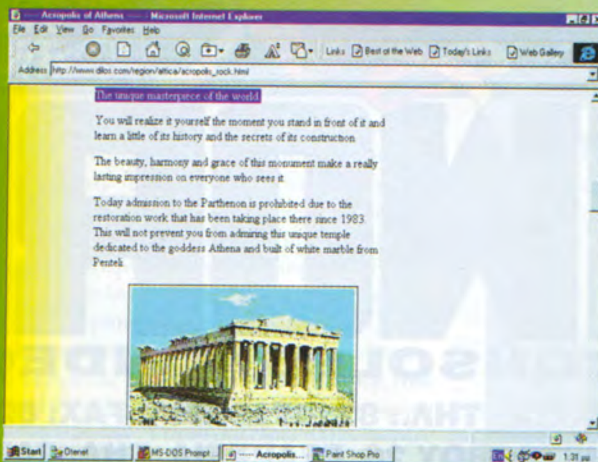


Boulekos racing

Οσοι έχετε αυτοκίνητα VW ή Audi σίγουρα θα ξέρετε την εταιρεία βελτιώσεων και μετατροπών Boulekos. Τώρα η εταιρεία έκανε την παρουσία της και στο web. Στο site της Boulekos λοιπόν θα βρείτε πληροφορίες για όλα τα σχετικά θέματα βελτιώσεων, μετατροπών, αξεσουάρ αλλά και αυτοκινήτων της VAG group. Επίσης υπάρχουν συγκριτικοί πίνακες με διάφορα στοιχεία όσον αφορά τις βελτιώσεις κινητήρων (επιδόσεις πριν και μετά), αλλά και για τα μοντέλα αυτοκινήτων που πωλούνται. Ετσι μαθαίνετε όλες τις πληροφορίες που θέλετε σχετικά χωρίς να χρειάζεται να τους παίρνετε κάθε λίγο και λιγάκι τηλέφωνο. Δυστυχώς όμως δεν υπάρχουν τιμές (αυτό έλειπε). Αν λοιπόν ενδιαφέρεστε, τότε η διεύθυνση είναι: http://aquanet.gr/boulekos/index.htm.



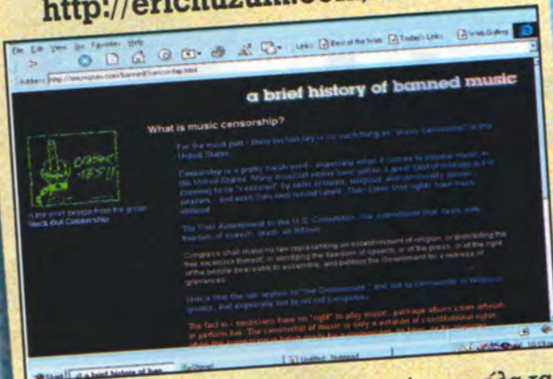
Η Ακρόπολη των Αθηνών στο Internet



Ενα ενδιαφέρον site (το οποίο μάλιστα εδρεύει εκτός Ελλάδας) είναι αυτό εδώ. Περιέχει πληροφορίες για το πασίγνωστο μνημείο μας καθώς και μια virtual περιήγηση σε αυτό. Είναι πολύ ενημερωμένο και οποιοσδήποτε θέλει να μάθει ή να δεί στοιχεία, φωτογραφίες, κ.λ.π για τον ιερό βράχο της Ακρόπολης δεν έχει παρά να το επισκεφτεί. Σίγουρα δεν είναι το ίδιο ακριβώς με την πραγματική εμπειρία αλλά τουλάχιστον θα γλιτώσετε τις ανηφόρες που πρέπει να ανεβείτε για να φτάσετε εκεί επάνω. Εκεί επίσης θα βρείτε πληροφορίες για πολλά θέματα σχετικά με τη χώρα μας. Οσοι λοιπόν ενδιαφέρεστε για σχετικά θέματα... ξέρετε που θα πάτε: http://www.dilos.com/region/attica/acropolis.htm.



http://ericnuzum.com/banned/



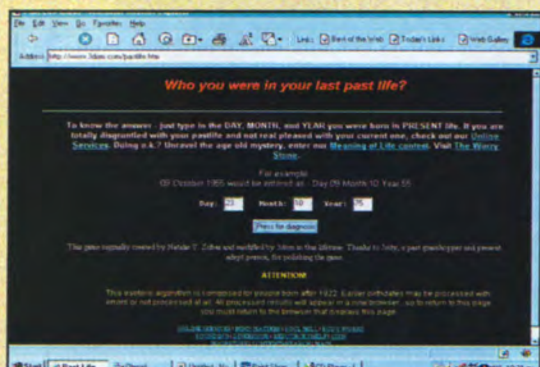
Ενα site που περιέχει πληροφορίες για όλα τα τραγούδια που έχουν λογοκριθεί ή απαγορευθεί. Μάλιστα στην "μαύρη λίστα" περιλαμβάνονται και γνωστά ονόματα. Ενδιαφέρον.

http://www.scottiedog.co.uk /welcome.html



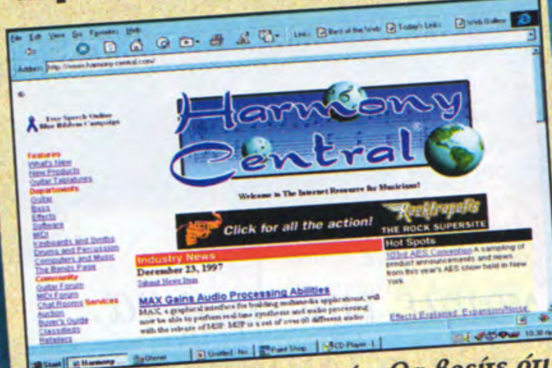
Ακόμα και ο Frankenstein έχει σελίδα στο web. Ολες οι πληροφορίες για τον ήρωα της γνωστής νουβέλας της Mary Shelley. Για φίλους του κλασσικού κινηματογράφου.

http://www.3dom.com/pastlife.htm



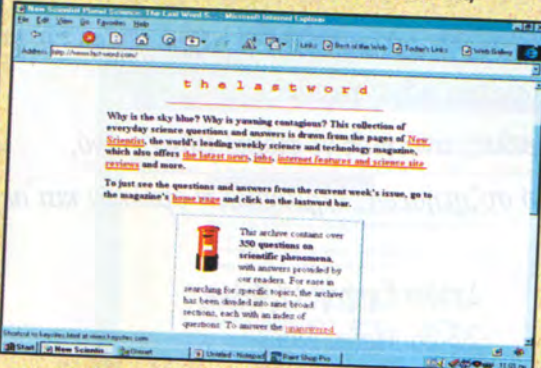
Θέλετε να μάθετε τι ήσασταν στην προηγούμενη ζωή σας; Αν ναι (!) τότε επισκεφθείτε αυτό το site. Οι απαντήσεις σίγουρα θα σας εκπλήξουν.

http://www.harmony-central.com/



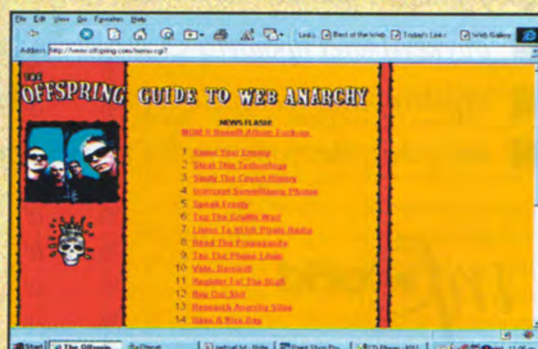
Το site για τους μουσικούς. Θα βρείτε ότι θέλετε σχετικά με μουσική για υπολογιστές. Υπάρχουν αρχεία wav, midi, παρτιτούρες, αρχεία με δείγματα ήχων & εφφέ, κ.λ.π.

http://www.last-word.com/



Εχετε απορίες για τα διάφορα φυσικά φαινόμενα; Αν ναι τότε εδώ θα έχετε και τις απαντήσεις. Συνολικά 350 απαντήσεις, σίγουρα θα σας καλύψουν κάθε απορία.

http://www.offspring.com/



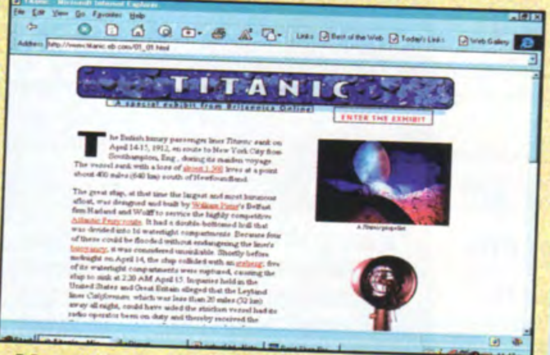
Το γνωστό punk-rock συγκρότημα "The Offspring" έχει την σελίδα του στο Internet. Εκεί υπάρχουν πληροφορίες, στίχοι, video clips (χρειάζεστε τον Real audio player).

http://www.geocities.com/TelevisionCity/Set/5625/index2.html



Μια σελίδα που έχει σχέση με την γνωστή Xena (αυτήν στην τηλεοπτική σειρά). Οσοι "πιστοί" προσέλθετε

http://www.titanic.eb.com/01_01.html



Μια σελίδα αφιερωμένη στο θρυλικό πλοίο Τιτανικός. Υπάρχουν, εκτός από φωτογραφίες του ναυαγίου, και του πλοίου, κείμενα με αναλύσεις για την όλη ιστορία.

http://www.virtualdog.com/



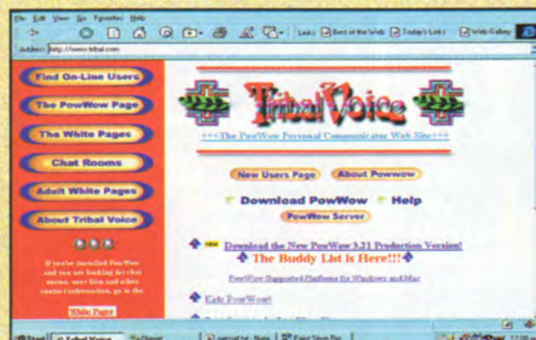
Νοιώθετε μοναξιά; Πάρτε έναν σκύλο. Αν όμως δεν θέλετε να σας λερώνει το σπίτι, τι κάνετε; Αποκτάτε έναν virtual σκύλο. Ναι, το είδαμε και αυτό στο Internet.

http://www.windrivers.com/



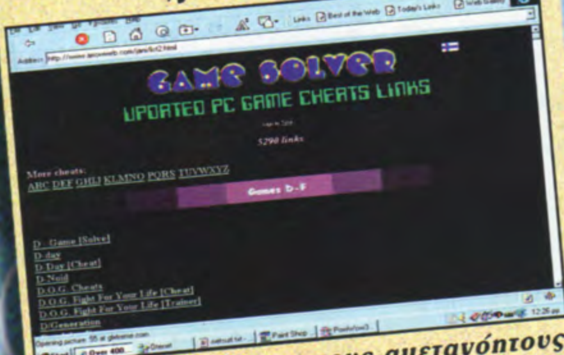
Ενα site που διαθέτει πληροφορίες για σχεδόν οποιαδήποτε απορία έχετε σχετικά με τα Windows αλλά και drivers κάθε λογής. Χρήσιμο για όλους τους χρήστες.

http://www.tribal.com



Σε αυτό το site μπορείτε να κάνετε chat με διάφορους χρήστες χωρίς να μπείτε στο irc. Απλά κάνετε download το πρόγραμμα Powwow32, μπαίνετε με τον browser στην διαύθυνση και επιλέγετε community.

http://www.arrowweb.com/jani/list2.html



Και μια σελίδα για τους αμετανόντους gamers. Με εκατοντάδες cheats για pc games. Καλή λύση αν κολλήσατε στο adventure που αγοράσατε πρόσφατα.

ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ CD-ΔΩΡΟ

Φίλοι αναγνώστες, όπως βλέπετε και πάλι στο CD αυτού του μήνα έχουμε ξεπεράσει τα 600 MB demos και shareware παιχνιδιών. Πιστεύουμε δε ότι ανταποκριθήκαμε και στην υπόσχεση που σας δώσαμε από την αρχή, ότι κάθε μήνα το CD θα είναι και καλύτερο και σε αυτή την προσπάθειά μας οι σοβαρότεροι βοηθοί είστε εσείς. Οι παρατηρήσεις σας λοιπόν είναι παραπάνω από ευπρόσδεκτες. Γράψτε μας αν θέλετε να προσθέσουμε κάτι ή αν σας ενοχλεί κάτι. Αλλωστε πιστεύουμε ότι αυτό δεν είναι το δικό μας αλλά το δικό σας CD. Εμείς απλά προσπαθούμε να σας προσφέρουμε το καλύτερο CD που ένας gamer μπορεί να βρει σε ελληνικό περιοδικό. Και η υπόσχεσή μας για τη βελτίωσή του ισχύει και για τον επόμενο μήνα!

Για να δείτε τα περιεχόμενά του, τοποθετήστε το CD στο CD-ROM drive και μέσα από τα Windows τρέξτε το αρχείο iface.exe. Ετσι θα βρεθείτε στο κεντρικό μενού επιλογών. Από εκεί υπάρχουν δύο υποκατηγορίες προγραμμάτων που μπορείτε να μεταφερθείτε, που είναι οι εξής:

DEMOS: Πολλά demos από τις τελευταίες κυκλοφορίες των καλύτερων παιχνιδιών της αγοράς. Παιχνίδια που απευθύνονται σε κάθε κατηγορία gamers και στα οποία θα έχετε τη δυνατότητα να παίξετε κάποιες πίστες και να αποφασίσετε έτσι εύκολα αν θα τα αγοράσετε ή όχι. Συγκρίνετε τα δικά σας reviews με αυτά των συντακτών του περιοδικού!

SHAREWARE: Για όσους δεν αρκούνται στα demos πολλά περισσότερα shareware παιχνίδια για όλα τα γούστα. Πολλά από αυτά θα μπορούσαν να τιμολογούνται και σαν κανονικά παιχνίδια καθώς η ποιότητά τους δεν υπολείπεται σε τίποτα από αυτή των full-price προγραμμάτων που κυκλοφορούν. Να σημειώσουμε εδώ ότι shareware δεν σημαίνει δωρεάν. Αν κάποιο από αυτά τα παιχνίδια σας αρέσει τότε στείλτε στον δημιουργό του το μικρό ποσόν που ζητάει. Ετσι στηρίζετε το θεσμό του shareware αλλά και πολλές φορές έχετε τη δυνατότητα να παίξετε έξτρα πίστες και να ενημερώνεστε για τις μελλοντικές εκδόσεις ενός προγράμματος.

Ενεργοποιώντας το interface του CD-ROM, εμφανίζεται ένα παράθυρο περίπου το 1/3 της οθόνης. Στο κάτω μέρος του παραθύρου, υπάρχουν τέσσερα buttons, το "Demos", το "Shareware", το "About" και το "Εξοδος". Επιλέγοντας ένα από τα δύο πρώτα, εμφανίζονται σε ένα μεγάλο πλαίσιο τα ονόματα των προγραμμάτων της εκάστοτε κατηγορίας, Demos ή Shareware. Κάνοντας διπλό κλικ στο όνομα κάποιου παιχνιδιού, δύο πράγματα μπορεί να συμβούν: ή θα τρέξει απευθείας από το CD-ROM, ή θα εκτελεστεί το δικό του πρόγραμμα εγκατάστασης. Αν ωστόσο σε αυτή την περίπτωση δεν είστε ευχαριστημένοι από την ταχύτητα που φορτώνεται το παιχνίδι, τότε μπορείτε να το αντιγράψετε στον δίσκο μεταφέροντας απλά τον φάκελο του και εκτελώντας την εντολή ATTRIB -R *.* /S.

Σε γενικές γραμμές όλα τα DOS παιχνίδια εκτελούνται με τη χρήση του interface μέσα από τα Windows. Ωστόσο εάν αντιμετωπίσετε πρόβλημα, θα χρειαστεί να τρέξετε μέσα από καθαρό DOS (πατήστε F8 κατά την εκκίνηση των Windows 95, και επιλέξετε την επιλογή "MS-DOS Mode"). Λόγοι που μπορεί να μην τρέχει ένα DOS παιχνίδι κάτω από Win 95 ή και 3.11 είναι έλλειψη μνήμης, ασυμβατότητα, μίσος για τα 95, αναμονή των Win 2235 και αναγκαστική εκμάθηση των αρχάριων χρηστών της εντολής DIR.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ CD

DEMOS

Bucaneer • Claw • Dark Earth • Defiance • Dark Rift • Redneck Rampage
G-Police • Sub-Culture • Need For Speed 2 (3dfx version) • Incubation
Jedi Knight • Screamer 2 • The Curse Of Monkey Island • Young Blood • X-Car
Time Warriors • X-Car (3Dfx version) • World Football '98 • Virtua Fighter 2

SHAREWARE

Bingo • Block • Dots • Puzzler • Four Winds

G-Police



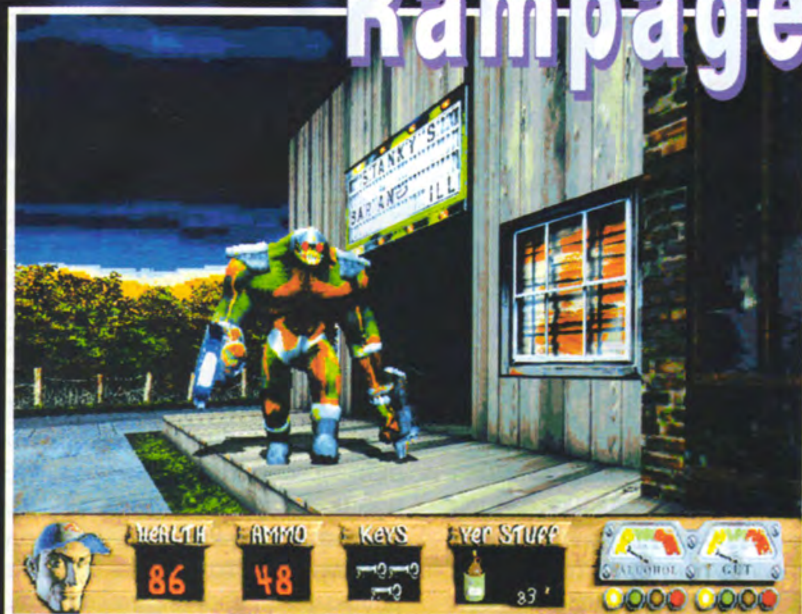
Ενα παιχνίδι γνωστό από τις κονσόλες, έρχεται τώρα και στο PC. Πρόκειται για ένα shoot'em up σε στιλ Wing Commander αλλά η δράση δεν διαδραματίζεται στο αχανές διάστημα αλλά μέσα στις μεγαλουπόλεις του μέλλοντος. Ο σκοπός σας είναι να εξαλείψετε το έγκλημα (μια και ανήκετε στο αστυνομικό σώμα) αλλά και να εκδικηθείτε για τον θάνατο της αδερφής σας που σκοτώθηκε σε μια αποστολή. Τα γραφικά και ο ήχος είναι στα γνωστά επίπεδα της Psygnosis, όπως και το gameplay. Γρήγορο και με δυνατή δράση, είναι σίγουρο πως θα ενθουσιάσει όλους τους οπαδούς των 3D Shoot'em up.



Jedi Knight

Επιτέλους! Το παιχνίδι που θα εξαφανίσει όλα τα άλλα 1st person shoot'em up είναι εδώ. Η Lucas το σχεδίαζε από το 1994 (αμέσως μετά την κυκλοφορία του Dark Forces) και πραγματικά θα κάνει πολλές εταιρείες να πασχίζουν για τη δημιουργία νέων και πιο εντυπωσιακών 3D μηχανών για να το ανταγωνιστούν. Τα γραφικά είναι σε επίπεδα που δεν επιδέχονται σχολιασμό (κοινώς είναι τέλεια), το animation ρεαλιστικότατο και η ταχύτητα του παιχνιδιού φοβερή, αν διαθέτετε κάρτα γραφικών με επιτάχυνση 3d (π.χ. Matrox Mystique, Diamond 3d, κ.λ.π.). Ενα παιχνίδι που πρέπει να έχουν όλοι οι κάτοχοι PC, και που πρέπει να ζηλεύουν όλες οι game consoles. Πραγματικό αριστούργημα.

Redneck Rampage



Σας άρεσε το Duke Nukem 3D; Αν ναι, τότε το Redneck Rampage θα σας αρέσει περισσότερο. Το σενάριο του παιχνιδιού είναι μάλλον εξωφρενικό. Εξωγήινοι έκλεψαν ζώα από ένα αγρόκτημα (κότες, γουρούνια, κ.λ.π) για να τα μελετήσουν καθώς επίσης και κλωνοποίησαν ανθρώπους της περιοχής για να τους έχουν σαν στρατιώτες. Εσείς είστε ένας ντόπιος νότιος Αμερικάνος πατριώτης, που φυσικά δεν τα ανέχεστε αυτά από κανέναν. Για αυτό και παίρνετε τα όπλα σας (Περίστροφα, M16, δυναμίτες, και πολλά άλλα) και ξεκινάτε μια διαδρομή ανάμεσα σε πολλές και εξαιρετικά καλοσχεδιασμένες πίστες με σκοπό να ξεκαθαρίσετε την περιοχή από τους εξωγήινους εισβολείς.
Γραφικά και ήχος σε υψηλά επίπεδα (τα sprites δεν pixel-άρουν σχεδόν καθόλου) θα σας κάνουν να το αγαπήσετε. Ιδανικό για τους αμετανόητους που δεν θέλουν οι εχθροί να είναι πολυγωνικοί, αλλά και για αυτούς που απλά γουστάρουν την άφθονη βία (με το ανάλογο αίμα φυσικά).

Time Warriors

Ακόμα ένας ανταγωνιστής του Virtua Fighter 2 (που επίσης υπάρχει στο cd του User Ιανουαρίου) ήρθε. Το Time Warriors προέρχεται από μια εταιρεία με μεγάλη ιστορία στον χώρο των PC, την Silmarils. Το παιχνίδι είναι πολύ καλό, με ωραία γραφικά, καλό ήχο και το σημαντικότερο, υποστήριξη native για κάρτες 3D. Αν διαθέτετε μια τέτοια τότε θα το δείτε σε ανάλυση 640x480 ενώ η ταχύτητά του θα κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα, ακόμα και σε μικρά σχετικά μηχανήματα. Το σενάριο είναι όπως σε όλα τα παιχνίδια beat'em up, ανύπαρκτο. Ομως δεν έχει και ιδιαίτερη σημασία γιατί αυτό που μετράει σε τέτοια παιχνίδια είναι το gameplay, και το Time Warriors σε αυτόν τον τομέα είναι πραγματικά πολύ καλό.





Η Θεία τιμωρία...



Εδώ και δύο ώρες, βρίσκομαι σε μία περίεργη κατάσταση όπου ειλικρινά δεν ξέρω αν πρέπει να βάλω τα γέλια ή τα κλάματα. Μπορεί και να ονειρεύομαι, οπότε καλό θα ήταν κάποιος να μου το πει, για να μπορέσω επιτέλους να διασκεδάσω κι εγώ με την φάρσα του μυαλού μου. Αλίμονο, όμως, δεν ονειρεύομαι, γιατί όλα έχουν την ρεαλιστική ευκρίνεια του ξύπνιου μου. Που και σε ποιόν να τολμήσω να πω ότι το mouse κόλλησε στο χέρι μου! Πράγματι, φαίνεται γελοίο, μόνο εγώ όμως ξέρω ότι πέρα από γελοίο είναι και ενοχλητικό. Οσο κι αν τραβάω, είναι αδύνατο να το αποκολλήσω, λές και έχει κάνει πλήρη συγκόλληση με την σάρκα. Αυτή είναι η τιμωρία μου ίσως, που παίζω ώρες ατελείωτες και έχω παραμελήσει τόσα πράγματα που αξίζουν. Δεν τολμώ να σκεφτώ κάποιον αλλο λόγο εκτός από αυτήν την "θεία τιμωρία" αν και ειλικρινά πιστεύω ακόμα πως βλέπω ένα πολύ ρεαλιστικό όνειρο. Ας είναι όμως, έστω και όνειρο, δεν μπορώ να περιμένω μέχρι να ξυπνήσω... Εδώ και αρκετούς μήνες έχω γνωρίσει μία υπέροχη κοπέλα, την οποία -ειλικρινά- δεν σκοπεύω να χάσω. Δεν ξέρω όμως τι με πιάνει μόλις βρεθώ μπροστά στην οθόνη, ξεχνάω τα πάντα και το μόνο που με ενδιαφέρει είναι να μην με ενοχλεί κανείς. Αναγκάστηκα πολλές φορές να πω ψέματα και να προφασισθώ πονοκεφάλους, αναζητώντας μόνο μία ήρεμη στιγμή μπροστά στον υπολογιστή μου. Καταλαβαίνοντας και η ίδια πόσο πολύ μου αρέσουν τα παιχνίδια, μου έκανε δώρο το νέο cd της πολυαγαπημένης μου σειράς. Βέβαια δεν γνώριζε ότι αρκετές φορές αποφεύγω να την συναντήσω για να κλειστώ μόνος μου με το παιχνίδι, ειδάλλως δεν θα τολμούσε να κάνει αυτή την -κατά τα άλλα- ευγενέστατη χειρονομία. Και είναι στο δικό της δώρο επάνω που μου συνέβηκε αυτό. Αχ θεέ μου, πως να εμφανιστώ μπροστά της με ένα mouse κολλημένο στο χέρι μου; Αν πάλι καθίσω και συλλογιστώ πόσες φορές έκανα την "πάπια" όταν κάπου χρειαζόμουν... Φίλοι και γνωστοί σιγά σιγά με εγκαταλείπουν, εφόσον δεν απαντώ πλέον στα τηλεφωνήματα και τις προσκλήσεις τους. Δεν μπορούσα να τους πω ότι είμαι τόσο πωρωμένος με τα παιχνίδια μου και γι'αυτό εξαφανίστηκα. Εδώ που τα λέμε, ενοχλεί και εμένα μόνο που το σκέφτομαι... Καλα θα κάνω όμως να απαλλαγώ απ'το γελοίο εξάρτημα, πριν ορισμένοι από τους εύθυμους φίλους μου, εκμεταλλευτούν την περίπτωση και με τρελάνουν στα ναι μεν βουβά, πλην γεμάτα νιαουρίσματα τηλεφωνήματα...

Εβαλα το παλτό μου και βγήκα στο δρόμο. Σκέφθηκα να πάω σε κάποιο νοσοκομείο και να κάνω κάποια ακτινογραφία. Θα γελάσουν όλοι μαζί μου μέχρι δακρύων, ακόμα και ο παθολόγος που θα δει την ακτινογραφία. Φαντάζομαι ότι θα μουσκέψει τα πρακτικά του από τα δάκρυα, καθώς θα γράφει ότι πάσχω από "ποντικοκόλλημα". Η φρίκη της στιγμής με αποκαρδίωσε προσωρινά. Μετά όμως αποφασισμένος, έχωσα το χέρι στην τσέπη και προχώρησα προς την αφετηρία των λεωφορείων. Το μετάνιωσα και αποφάσισα να χρησιμοποιήσω ένα ταξί, τουλάχιστον έτσι δεν θα είχα τόσο πλήθος μαζεμένο γύρω μου. Είπα στον οδηγό τον προορισμό μου και έγειρα στο κάθισμα, σφίγγοντας το σκληρό "ποντίκι" ανάμεσα στην χούφτα μου. Οχι, είπα αποφασισμένος από μέσα μου, δεν θα του περάσει. Σύντομα -και για κακή μου τύχη- την ταχύτητα του αυτοκινήτου διέκοψε ένα πλήθος ανθρώπων, που καθώς φαίνεται είχε διακόψει κάθε είδους κίνηση. Κοιτώντας καλύτερα, διεπίστωσα ότι πρόκειται για κάποια πορεία. Ο οδηγός άρχισε να βρίζει ότι περπάταγε μπροστά του και σιγά σιγά, εφόσον αλλαγή δεν υπήρχε, πέρασε και σε ότι κολυμπούσε, πετούσε κ.λ.π. Ηταν έτοιμος να βρίσει και εμένα τον ίδιο, που τον έφερα σ'αυτή τη θέση, όταν αιφνιδιαστικά τελείως του πέταξα χρήματα και βγήκα έξω από το ταξί. Βρέθηκα μπλεγμένος στην πορεία, την οποία ακολούθησα με το

σκεπτικό ότι έτσι θα φτάσω πολύ πιό γρήγορα στον προορισμό μου απ'ότι αν χρησιμοποιούσα άλλο μέσο. Τα επεισόδια με βρήκαν τελείως απροετοίμαστο. Ξεκίνησαν από τα τελευταία άτομα της πορείας, που άρχισαν να δέρνονται με τους οδηγούς των αυτοκινήτων. Οταν οι υπόλοιποι οδηγοί πήραν χαμπάρι, τι έτρεχε στο τέλος της ουράς, αγαναχτισμένοι από την καθυστέρηση αλλά και από τα βάσανα της ζωής, όρμησαν στους υπόλοιπους ζητώντας κάπου να ξεσπάσουν την γενική οργή τους. Τα απωθημένα πεντακοσίων και πάνω ατόμων ξυλοδέρνονταν στο πηγμένο οδόστρωμα, ενώ εγώ με το mouse στο χέρι άνοιγα δρόμο ανάμεσα στους ταραξίες, ρίχνοντας και καμιά κατακεφαλιά σ'όποιον τολμούσε να ξεσπάσει τα προσωπικά του επάνω μου. Η στιγμή αποδεικνυόταν καλή για να ξεθυμάνω κι εγώ την οργή μου αλλά μου κοβόταν κάθε διάθεση μόνο που σκεφτόμουν ότι θα έλεγα γλυκόλογα στην γλυκιά ύπαρξη, κοιτώντας την με μάτια κατάμαυρα ενώ θα χάιδευα την απαλή της χούφτα με το mouse. Η καλή μέρα φαίνεται από το πρωι και το ρητό επαληθεύτηκε ακόμα μία φορά, την στιγμή που η αστυνομία έκανε την έφοδό της ανάμεσα στο πλήθος. Ο πανικός όσων έτρεχαν να διασωθούν με έσπρωξε σχεδόν βίαια προς το μέρος των οπλισμένων ανθρώπων, κάτι το οποίο σαφώς τους χαροποίησε αν κρίνω από το πόσο ψύχραιμα κατέβασαν τα γκλόμπ τους στο κεφάλι μου. Σχεδόν από αντίδραση, ανέβασα κι εγώ τα χέρια μου ψηλά για να αποφύγω τα χτυπήματά τους. Προς έκπληξή μου άκουσα κάποιον τους να φωνάζει: προσοχή, κρατάει "γκοπ", που αν κρίνω από τις λίγες γνώσεις μου πάνω σε αυτά τα θέματα, εννοούσε κάποιο είδος βόμβας. Το πλήθος, ουρλιάζοντας, άρχισε να τρέχει μακριά μου, σε μία προσπάθεια να απομακρυνθεί από το "φονικό" μου όπλο. Οι αστυνομικοί, καλυμμένοι από τον όχλο έστρεψαν τις κάννες τους προς τον κινούμενο στόχο, δηλαδή εμένα, ο οποίος περισσότερο πανικοβλημένος από εκείνους άρχισα να πηδώ πάνω από ξαπλωμένους πεζούς και αυτοκίνητα. Οταν βρέθηκα σε κάποιο απλό σημείο ξυλοδαρμού, δηλαδή κάπου που δεν είχαν ακόμα αντιληφθεί τι γινόταν μόλις πριν, έριξα οργισμένος ορισμένες κλωτσιές και κατέβασα το οπλισμένο μου χέρι σε αρκετά παϊδια. Η έξοδός μου από την δυσάρεστη κατάσταση με βρήκε χαρακτηριστικά ξαπλωμένο σε κάποιο πεζοδρόμιο. Σηκώθηκα αξιοπρεπώς και δοκίμασα να τινάξω τα σκονισμένα μου ρούχα, αντιλήφθηκα όμως ότι απλώς τσουλούσα το γελοίο αντικείμενο πανω στη σκόνη του παλτού μου. Τα σπασμένα μου νεύρα βρήκαν την κατάλληλη στιγμή για να με παρασύρουν σε χωρίς νόημα πηδήματα γύρω από τον εαυτό μου. Σίγουρα οι πεζοί γύρω μου απέκτησαν θέμα συζήτησης για σήμερα, και θα αφορούσε κάποιον μουρλό, που χοροπηδούσε μεσημεριάτικα στη μέση του δρόμου χτυπώντας το δεξί του χέρι επίμονα πάνω σε έναν τοίχο, ακριβώς δίπλα από ένα αγριεμένο πλήθος. Λίγο πιό δίπλα βρισκόταν ακινητοποιημένη μία γυναίκα, που σύξυλη παρακολουθούσε την βιαιοπραγία μου στον τοίχο. Δεν μπορούσα να ερμηνεύσω όμως αυτό το βλέμμα τρόμου που γυάλιζε στα μάτια της μέχρι που συνειδητοποίησα ότι το εξοργισμένο χέρι μου άφηνε πίσω του πλήθος ροδάκια και ελατήρια. Οταν γύρισα προς το μέρος της και την κοίταξα, άσπρισε σαν το πανί και το 'βαλε στα πόδια σχεδόν ουρλιάζοντας. Αυτό που είχε απομείνει στο χέρι μου ήταν ένα πεισματικά κολλημένο κάλυμα, χωρίς περιεχόμενο. Φαντάστηκα τον εαυτό μου να ζητιανεύει σε κάποια γωνιά του δρόμου, και σκέφτηκα πόσο πολύ θα μου ταίριαζε αυτό το επάγγελμα τώρα που είχα και αυτοφυές πιατάκι. Δεν μπόρεσα να εμποδίσω τους συνειρμούς μου και είδα πάλι τον εαυτό μου να κάθεται σαν αξιοθέατο σε κάποια τηλεοπτική εκπομπή, που θα είχε τον ειδικό τίτλο "γεννημένος ζητιάνος". Ταραγμένος όπως ήμουν και χωρίς κανέναν έλεγχο στην ψυχραιμία μου, μπήκα μέσα σε ένα καφέ που βρισκόταν στη γωνία. Δεν υπολόγισα βέβαια, ότι τα συμβάντα του δρόμου θα είχαν τραβήξει τα βλέμματα των πελατών και βέβαια δεν άργησα να το καταλάβω, αν κρίνω και πάλι από τον τρόπο που με κοίταζαν οι υπόλοιποι. Ηπια τον καφέ μου με δύο γουλιές και αποφάσισα να πάω στο νοσοκομείο, το συντομότερο δυνατόν. Βγαίνοντας έξω από το καφέ, με σταμάτησαν δύο οπλισμένοι άνδρες, οι οποίοι απ'ότι φαίνεται με έψαχναν από την στιγμή που είδαν το αντικείμενο στο χέρι μου. Τράβηξαν το χέρι μου έξω από την τσέπη και μου πέρασαν χειροπέδες. Με οδήγησαν σε κάποιο αστυνομικό τμήμα, στο οποίο μπήκα αμίλητος όπως και σε όλη τη διάρκεια της διαδρομής. Με παρέδωσαν στα χέρια των γραφειοκρατών, οι οποίοι μου ζήτησαν το δάχτυλό μου, για δακτυλικό αποτύπωμα. Τους έδωσα επιδεικτικά το "ελαττωματικό" μου χέρι και τους έβλεπα να παιδεύονται καθώς προσπαθούσαν να απομονώσουν το σωστό δάκτυλο και να το βουτήξουν στο ταμπόν μελάνης, χωρίς να αγγίξουν το πλαστικό, ενσωματωμένο στην παλάμη μου κάλυμα. Η σκηνή όπου κάποιος σήκωνε τον αγκώνα μου στην ευθεία για να καταφέρω να εφαρμόσω το δάχτυλό μου στην καρτέλα, που εμποδιζόταν από το mouse, ήταν αρκετά αστεία ακόμα και για τα δικά μου γούστα. Ξέσπασα σε υστερικά πλέον γέλια, βεβαιώνοντας έτσι τα αστυνομικά όργανα για την διαταραγμένη μου προσωπικότητα. Ο δημόσιος περίγελός μου ήταν πλέον θέμα ωρών...

Ξύπνησα, μουσκεμένος από την αγωνία. Κοίταξα αμέσως το χέρι μου και είδα προς μεγάλη μου ανακούφιση ότι ήταν απολύτως φυσιολογικό. Ηταν όνειρο λοιπόν! Σηκώθηκα και κατευθύνθηκα προς τον υπολογιστή. Πέταξα το mouse στα σκουπίδια και κλείδωσα τα παιχνίδια στο συρτάρι, πετώντας το κλειδί στην τύχη κάπου πίσω μου. Πήρα την ατζέντα μου από την σκονισμένη της θέση και την άνοιξα. Καλά θα έκανα να ξεκινήσω από τώρα, είχα τόσους φίλους που αγνοούσα την τύχη τους και την γλυκιά μου ύπαρξη που περιμένει να μου περάσει ο πονοκέφαλος... Είχα πράγματι πολύ δουλειά...

Nestor

Αλληλογραφία

Αγαπητό User,
Είσαι το καλύτερο περιοδικό στα PC games ως γνωστό. Γι' αυτό μπαίνω κατευθείαν στο κυρίως θέμα και υποβάλλω τις ερωτήσεις μου.
1. Εχω ένα 486/120Mhz, 16mb ram, SVGA 2mb, Soundblaster Pro, HD 850, cd-rom 4x, Win95. Σκέφτομαι να το αναβαθμίσω σε Intel Pentium 200MMX. Πες μου ένα καλό (και φθηνό) motherboard. Είναι καλή η όλη επιλογή;
2. Μάλλον θα μπω στο Internet αλλά δεν ξέρω πολλά πράγματα. Πες μου τι να κάνω από τη στιγμή που θα αγοράσω modem (πες μου ένα καλό), ως τη στιγμή που θα μπω για πρώτη φορά με το PC μου στο Internet.
3. Το αναμενόμενο Tomb Raider 2 είναι καλό παιχνίδι; Αξίζει τα λεφτά του;
Υ.Γ. Συγγνώμη για τη μεγάλη έκταση του γράμματος. Αν δεν μπορείτε να το δημοσιεύσετε, στείλτε μου απαντητική επιστολή.
Υ.Γ.2 Ευχαριστώ που με ακούσατε.
Υ.Γ.3 User, Coca cola, PC και ξερό ψωμί.
Γιαννης Παπαγιάννης, Ηλιούπολη.

Αγαπητέ Γιάννη,
Ας τα πάρουμε από την αρχή.
1. Η αναβάθμιση που θες να κάνεις είναι πολύ καλή επιλογή και σου συνιστώ να προχωρήσεις άφοβα. Επί την ευκαιρία, ρίξε μια ματιά και στον AMD K6 200Mhz γιατί είναι μια πολύ καλή, φθηνή και αξιόπιστη εναλλακτική λύση. Καλά θα κάνεις επίσης (αν μπορείς φυσικά) να αγοράσεις και μια κάρτα γραφικών με επιτάχυνση 3D (Matrox Mystique, Diamond 3D 2000, κ.λ.π) γιατί τα περισσότερα παιχνίδια χρησιμοποιούν τις δυνατότητές του κατά κόρον (π.χ. Terracide, Moto Racer, κ.α.) και η διαφορά είναι εκπληκτική σε σχέση με τις απλές κάρτες γραφικών. Οσο για motherboard σου προτείνω κάποιο μοντέλο της Soyo ή της Asus που θεωρούνται πολύ καλά σε επιδόσεις συνδυάζοντας παράλληλα αξιοπιστία και χαμηλό κόστος.
2. Κατ' αρχήν θα πρέπει να αποφασίσεις με ποιον provider θα συνδεθείς. Υστερά από τη συνδρομή που θα κάνεις (τα κόστη διαφέρουν αρκετά από provider σε provider), θα πρέπει να αγοράσεις modem. Μην πάρεις οτιδήποτε πιο αργό από 28.800 (αν και αυτά φαίνεται να πεθαίνουν σιγά-σιγά). Εγώ σου προτείνω το Supra Express 33.6e +V ή το U.S. Robotics Sportster 33.6. Επίσης θα πρέπει να έχεις εγκαταστήσει και κάποιον Web browser (Internet Explorer, Netscape Navigator, κ.λ.π) για να μπορέσεις να δεις σελίδες στο Internet.
3. Το Tomb Raider 3 είναι πολύ καλό (βελτιωμένο αρκετά σε σχέση με το πρώτο) και αξίζει τα λεφτά του, αν σου αρέσουν τέτοιου είδους παιχνίδια βέβαια.

Αγαπητό User,
Είμαι ένας καινούριος αναγνώστης σου από το τεύχος 82. Μπορείτε να μου στείλετε το τεύχος του User 77 και το τεύχος του PC Powerplay 2 μαζί με τα cd τους; Θα πληρώσω και τα έξοδα αποστολής εκτός από την τιμή των τευχών. Η διεύθυνσή μου είναι στο τέλος. Παρακαλώ επίσης να βάλετε σε demo ή shareware τα: Quake Mission Pack 2, Larry 7, Warcraft 2 και το Moto Racer. Βαθμολογήστε μου με άριστα το 20 τα: Quake 2, Need for Speed 2, Larry 7, Rise & Rule, Fifa 97, Nba Live 97, Cybermage, Exhumed, Blood, Mortal Kombat 3. Να αντικαταστήσω τα Win 3.11 που έχω; Γιατί δεν βάζετε και κάνα ποδόσφαιρο ή μπάσκετ στα demo; Τα μελλοντικά cd σας θα παίζουνε σε P133 Mhz, Win 3.11, 20 mb ram, HD 1.2 GB, 16x cd-rom, 1mb κάρτα γραφικών; Γιατί δεν βάζετε κάνα διαγωνισμό, εκπτωτικά κουπόνια και αφίσα; Με σεβασμό, Κώστας Αδαμόπουλος, Πάτρα.

Φίλε Κώστα,
Για το θέμα των τευχών που θες έχει ενημερωθεί ήδη η υπεύθυνη συνδρομών, οπότε

επικοινώνησε με το περιοδικό για τα περαιτέρω. Για τα παιχνίδια που αναφέρεις, το Larry 7 υπάρχει στο cd του τεύχους Μαρτίου, το Moto Racer στο τεύχος Σεπτεμβρίου, ενώ το Warcraft 2 είναι πολύ παλιό για να το βάλουμε. Τώρα για το Mission Pack του Quake, δυστυχώς δεν γίνεται να το βάλουμε γιατί δεν κυκλοφορεί shareware έκδοση και δεν μπορούμε φυσικά να βάλουμε την full version. Πάντως αν βρεθεί κάτι να είσαι σίγουρος πως θα το συμπεριλάβουμε σε κάποιο μελλοντικό cd. Οι βαθμολογίες, Quake 2: 18, Need for Speed 2: 15 (πολύ αργό), Larry 7: 18, Rise & Rule: 17, Fifa 97: 12 (απαράδεκτα αργό ακόμα και σε γρήγορα συστήματα), Nba Live 97: 18, Cybermage: 16, Exhumed: 17, Blood: 18, Mortal Kombat 3: 17. Να τα αντικαταστήσεις για έναν κυρίως λόγο: Όλα τα νέα παιχνίδια συνήθως τρέχουν κάτω από Win95 μόνο, οπότε καταλαβαίνεις. Ποδόσφαιρο υπάρχει στο cd του τεύχους που διαβάζεις αυτήν τη στιγμή. Για μπάσκετ, υπομονή. Τι εννοείς αν θα παίζουνε; Το interface ή τα παιχνίδια; Όσον αφορά τα παιχνίδια, αυτό εξαρτάται από τις απαιτήσεις του κάθε ενός. Το interface δουλεύει και σε πολύ κατώτερα μηχανήματα από αυτό που αναφέρεις. Πάντως θα είναι καλό να αναβαθμιστείς σε Win95. Όσον αφορά τους διαγωνισμούς, έχουμε κάνει στο παρελθόν και θα γίνουν και άλλοι στο μέλλον. Για κουπόνια το σκεφτόμαστε και εμείς, αλλά θέλουμε να βάλουμε στο περιοδικό κάτι που θα είναι χρήσιμο σε όλους τους αναγνώστες, και όχι κάτι για να ανέβει απλώς η τιμή του περιοδικού. Πάνω από όλα θέλουμε να δίνουμε στους αναγνώστες μας ποιότητα και όχι μόνο ποσότητα.

Αγαπητό User,
Θα ήθελα τη γνώμη σου πάνω σε μερικά θέματα:

1) Έχω έναν P133, 20mb ram, Win 3.11, 16x cd rom, 1,2HD, Dos 6.0. Πόσο καιρό θα αντέξει το σύστημά μου; Σκέφτομαι να κάνω μια αναβάθμιση της μνήμης από 20 σε 32 mb. Είναι αναγκαία;

2) Ο Pentium και τα Win που αναφέρω θέλουν αλλαγή;

3) Με έναν Pentium MMX, είμαι εντάξει, σε περίπτωση που θέλω να αλλάξω επεξεργαστή; Μήπως χρειάζεται "ειδική" κατηγορία παιχνιδιών για τον MMX; Δηλαδή τα κανονικά παιχνίδια παίζονται στον MMX ή υπάρχουν παιχνίδια αποκλειστικά για MMX;

4) Μου προτείνετε 3 καλά beat'em up και το καλύτερο platform που τρέχουν στον παραπάνω υπολογιστή;

5) Μου προτείνετε δύο καλά pad;

6) Μπορώ να σβήσω ένα cd μουσικής και να αντιγράψω σε αυτό παιχνίδια;

7) Τα ηχεία των 50watt είναι καλά για έναν gamer;

8) Προτείνετε μου το καλύτερο Mortal Kombat.

Υ. Γ. Μια αφίσα δεν θα έπεφτε και άσχημη;
Υ.Γ.2 Που είναι το Quake 2 και το Tomb Raider 2; Το Virtua Fighter βγήκε;
Υ.Γ.3 Παρακαλώ για δημοσίευση
Υ.Γ.4 Συγνώμη για την ταλαιπωρία. Φιλικά, Κώστας LA PARKA.

Αγαπητέ Κώστα LA PARKA (;)

1) Το μηχάνημα που αναφέρεις είναι αρκετά σύγχρονο, εκτός ίσως από τον επεξεργαστή. Όμως πρέπει να ξέρεις πως στα σύγχρονα παιχνίδια, μια καλή 3D κάρτα γραφικών (Mystique, 3D 2000, κ.α.) μπορούν να φέρουν καλύτερα (και με μικρότερο κόστος) αποτελέσματα από μια αλλαγή επεξεργαστή. Η αναβάθμιση μνήμης που σκέφτεσαι είναι μια καλή ιδέα και σου προτείνω να προχωρήσεις στην αγορά της.

2) Τα Win 3.11 πρέπει να τα αλλάξεις οπωσδήποτε γιατί το 80% των νέων παιχνιδιών τρέχει αποκλειστικά και μόνο κάτω από Win95 (η εξέλιξη βλέπεις...).

3) Ο Pentium MMX είναι απόλυτα συμβατός με όλους τους επεξεργαστές της Intel. Τα παιχνίδια τρέχουν κανονικά και δεν χρειάζεσαι ειδική έκδοση. Υπάρχουν όμως πολλά παιχνίδια που είναι ταχύτερα κάτω από Pentium MMX από ότι σε απλούς Pentiums, π.χ. Moto Racer. Πάντως όπως ανέφερα και πριν, τα παιχνίδια τρέχουν όλα και στους MMX επεξεργαστές.

4) Virtua Fighter, Time Warriors, Mortal Kombat 3. Από platform κοίτα τα: Johnny Bazookatone (παλιό αλλά καλό), Claw, Rayman.

5) Thrust Master και Gravis pad.

6) Όχι, τα cd's γράφονται μια φορά και ΔΕΝ σβήνουν ξανά.

7) Ναι, 50 watt είναι υπεραρκετά.

8) Όπως είπα και παραπάνω, φυσικά το Mortal Kombat 3, τουλάχιστον μέχρι να βγει το 4.

Υ.Γ.1 Αν με την αφίσα το περιοδικό κόστιζε 1500 δεν θα ήταν χειρότερα;
Υ.Γ.2 Το Quake 2 υπήρχε στο cd του τεύχους Δεκεμβρίου. Για το Tomb Raider 2 κάτι θα γίνει. Υπομονή. Το Virtua Fighter υπάρχει στο cd του τεύχους που κρατάς.
Υ.Γ.3 Όπως βλέπεις...
Υ.Γ.4 Καθόλου!

Αγαπητό User,
Σε διαβάζω περίπου ένα χρόνο αν και έχω χάσει ορισμένα από τα τεύχη σου. Είμαι 12 χρονών και θέλω να δώσω συγχαρητήρια στο User. Τώρα έχω να σας κάνω ορισμένες ερωτήσεις.

1) Γιατί ορισμένα παιχνίδια από τα cd που δίνετε στα τεύχη δεν τρέχουν στον υπολογιστή μου αν και είναι pentium 5x86 στα 133 Mhz;

2) Ακόμα θα ήθελα στα cd που δίνετε με κάθε περιοδικό να περιλαμβάνονται και αρκετά παιχνίδια action/strategy όπως το Warcraft 2, Fallen Haven...

Φιλικά, Τσίπας Νίκος, Αικατερίνη.

Αγαπητέ Νίκο από την όμορφη Αικατερίνη,

1) Εδώ θίγεις ένα σημαντικό θέμα, και καλό θα είναι να το διαβάσουν όλοι οι αναγνώστες του User. Τα παιχνίδια στο cd, ιδιαίτερα αυτά που είναι για Win95 έχουν μια ευαισθησία όσον αφορά την κατάσταση στην οποία βρίσκονται τα Win95 που έχει ο καθένας στο μηχάνημά του. Κατ' αρχήν απαιτούν την ύπαρξη του DirectX 3.0 τουλάχιστον (καλύτερα πάντως να έχεις την έκδοση 5.0). Δεύτερον πολλές φορές θέλουν copy στον δίσκο, αν και δεν φταίει ούτε το cd αλλά ούτε το ίδιο το παιχνίδι. Πολλές φορές απλά το ίδιο παιχνίδι παίζει από το cd σε κάποια συστήματα ενώ δεν παίζει σε κάποια άλλα. Η καλύτερη λύση είναι να μπεις στο directory του παιχνιδιού στο cd με τον explorer, να το κάνεις copy σε ένα directory στον σκληρό σου, να του κάνεις properties και να απενεργοποιήσεις την επιλογή read only. Μετά απλά τρέχεις το απαραίτητο αρχείο. Πάντως για να έχουν τα Windows 95 την υγειά τους (και εσύ τη δική σου ψυχική ηρεμία) απέφευγε να βάζεις εφαρμογές που δεν έχουν uninstall καθώς και να σβήνεις εφαρμογές Win95 από τον δίσκο χωρίς να τα απεγκαθιστάς πρώτα.

2) Θα κάνουμε ότι μπορούμε. Για το Warcraft 2 που λες, όπως ξέρεις το παιχνίδι είναι αρκετά παλιό. Πάντως θα δούμε τι μπορεί να γίνει.

Παλιά Τεύχη

Μετά από επιθυμία πολλών αναγνωστών μας, συγκεντρώσαμε όλα τα τεύχη του USER και σας τα παραθέτουμε. Άλλωστε μην ξεχνάμε... ο παλιός είναι αλλιώς.

* Τα τεύχη που λείπουν έχουν εξαντληθεί

ΠΑΛΑΙΑ ΤΕΥΧΗ ΤΟΥ USER ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ:

DATAPOINT: ΣΟΛΩΜΟΥ & ΜΠΟΤΑΣΗ 9, ΤΗΛ.: 3303039 - 3302694
A4: ΜΠΟΤΑΣΗ 5, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3302220


Τεύχος 1
Συγκριτικό Combat Pilot και Falcon.


Τεύχος 2
TEST Digi View, Mega Drive


Τεύχος 3
HARDWARE TEST Sam Coupe


Τεύχος 4
TEST ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ MODEM


Τεύχος 5
Computers και Sex


Τεύχος 6
Computers & Τρόμος, Spell Shop Hero's Quest


Τεύχος 7
CD-ROM Παιχνίδια, Spell Shop Larry III, Larry II, Kings Quest IV, Space Quest III


Τεύχος 8
TEST Amstrad Plus, Spell Shop Larry III Μέρος A'


Τεύχος 9
Εγχειρίδιο: Red Storm Rising, It came from the desert Μέρος A', Spell Shop Larry III Μέρος B'


Τεύχος 10
Εγχειρίδιο: Xenomorph, It came from the desert Μέρος B', Spell Shop Police Quest I


Τεύχος 11
Εγχειρίδιο: The Kristal, TV Sports Football, Spell Shop Larry I, Uninvited


Τεύχος 12
Εγχειρίδιο: Kult, Falcon, Spell Shop Mean Streets. ΘΕΜΑ Disney Aimation Studio


Τεύχος 13
Εγχειρίδιο: Space Ace, Bomber, Spell Shop Larry II Μέρος A'


Τεύχος 14
Εγχειρίδιο: Batman, Infestation Spell Shop: Larry II Μέρος B', The Secret of the Monkey Island Μέρος A' Colonel's Bequest Μέρος A'


Τεύχος 15
Εγχειρίδιο: Kick Off Player Manager, Kalahaan, Spell Shop Colonel's Bequest Μέρος B'


Τεύχος 17
Εγχειρίδιο: Battle Command, Speedball II, Spell Shop Loom


Τεύχος 19
Εγχειρίδιο: Their Finest Hour, Simearth, Spell Shop The Secret Of The Monkey Island


Τεύχος 20
Εγχειρίδιο: Bat, Wing Commander, Spell Shop Space Quest I


Τεύχος 21
Εγχειρίδιο: Shadow Of The Beast II, Spell Shop Quest For Glory II Μέρος A'


Τεύχος 22
Εγχειρίδιο: Powermonger, Spell Shop Quest For Glory II Μέρος B'


Τεύχος 23
Spell Shop Indiana Jones and the Last Crusade Μέρος A'


Τεύχος 24
Εγχειρίδιο: Utopia, Gods, Rick Dangerous 2, Spell Shop Indiana Jones and the Last Crusade Μέρος B', Larry 5 Μέρος A'


Τεύχος 25
Εγχειρίδιο: Vendetta Μέρος A', Colorado, Leander, Spell Shop Willy Beamish


Τεύχος 26
Εγχειρίδιο: Kick Off 2, Ghouls'N' Ghosts, Vendetta Μέρος B', Spell Shop Larry 5 Μέρος B'


Τεύχος 27
Εγχειρίδιο: Battlehawks 1942, ELF, Spell Shop Conquest of the Long Bow


Τεύχος 28
Εγχειρίδιο: Flames OfFreedom, Drakkhen, Might and Magic 3


Τεύχος 29
Εγχειρίδιο: Another World, Spell Shop Eco Quest 1


Τεύχος 30
Εγχειρίδιο: Formula One Grand Prix, Spell Shop Indiana Jones and the Fate Of Atlantis Μέρος A'


Τεύχος 31
Εγχειρίδιο: Street Fighter II, Spell Shop Indiana Jones and the Fate Of Atlantis Μέρος B'


Τεύχος 32
Εγχειρίδιο: Super Mario World, SimAnt, Flames of Freedom, Last Ninja 3, Spell Shop Space Quest I, Space Quest IV


Τεύχος 33
Εγχειρίδιο: Shadow Of The Beast 3 Μέρος A', Xenophobe, Civilization, Spell Shop King's Quest 6 Μέρος A'


Τεύχος 34
Εγχειρίδιο: Roger Rabbit's Hare Raising Havoc, Shadow of the Beast 3 Μέρος B', Spell Shop King's Quest 6 Μέρος B'


Τεύχος 35
Εγχειρίδιο: Bart Simpson vs Space Mutants Μέρος A', Navy Seals, Spell Shop Sherlock Holmes Μέρος A'


Τεύχος 36
Εγχειρίδιο: Life and Death Μέρος A' Spell Shop Sherlock Holmes Μέρος B', Darkseed


Τεύχος 37
Εγχειρίδιο: Life and Death Μέρος B' Spell Shop Gateway


Τεύχος 38
Εγχειρίδιο: Goblins 2 Μέρος A' Spell Shop Legend of Kyrandia


Τεύχος 39
Εγχειρίδιο: Goblins Μέρος B' , Spell Shop Shadow of the Comet


Τεύχος 40
Εγχειρίδιο: Goblins 2 Μέρος Γ', Spell Shop Ultima Underworld II


Τεύχος 41
Εγχειρίδιο: Chuck Rock Μέρος A', Spell Shop Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra


Τεύχος 42
Εγχειρίδιο: Chuck Rock Μέρος B', Spell Shop Day of the Tentacle


Τεύχος 43
Εγχειρίδιο: Megalomania Μέρος A', Spell Shop Alone in the dark Μέρος A'


Τεύχος 44
Εγχειρίδιο: Seal Team Μέρος A' , Spell Shop Alone in the dark Μέρος B', Sam N' Max, Goblins 3


Τεύχος 45
Εγχειρίδιο: Seal Team Μέρος B', Megalomania Μέρος B' Spell Shop Ringworld, Simon the Sorcerer


Τεύχος 46
Εγχειρίδιο: Dizzy Prince of the Yolk Folk, Spell Shop Space Quest 5: The Next Mutation, Black Cauldron, Companions of Xanth Μέρος A'


Τεύχος 47
Εγχειρίδιο: Nippon Safes Inc, Spell Shop Gabriel Knight


Τεύχος 48
Spell Shop Rex Nebular and the Cosmic Gender-Bender, Personal Nightmare


Τεύχος 49
Spell Shop Dracula Unleashed, Veil of Darkness, Innocent Until Caught Μέρος A'


Τεύχος 50
Spell Shop Kyrandia II, Innocent Until Caught Μέρος B'


Τεύχος 52
Spell Shop Shadow of the Comet, Dragonsphere


Τεύχος 54
Spell Shop Day of the Tentacle, Lost in Time Μέρος B'


Τεύχος 61
Αφιέρωμα στις σχολές πληροφορικής


Τεύχος 62
Hi Octaine, Simon The Sorcerer 2, Ex-Fighter, Pl. Manager 2, Gazzilionaire


Τεύχος 63
Phantasmagoria, Fade to Black, Magic Carpet 2, Primal Rage, Apache Longbow


Τεύχος 64
Spellshop: Larry 6, Phantasmagoria, Prisoner of Ice


Τεύχος 65
Spellshop: Hell, Simon the Sorcerer II


Τεύχος 66
Spellshop: Universe, Noctropolis


Τεύχος 67
Spell Shop: Flight of the Amazon Queen


Τεύχος 68
Spell Shop: The Dig


Τεύχος 69
Spell Shop: The Beast Within


Τεύχος 70
Spell Shop: King's Quest 7, Time Gate


Τεύχος 71
Spell Shop: Shivers


Τεύχος 72
Spell Shop: Terra Nova


Τεύχος 73
Spell Shop: Warcraft 2, Ceasar 2


Τεύχος 74
Spell Shop: Ripper


Τεύχος 75
Spell Shop: Pandora's derective α' μέρος


Τεύχος 76
Spell Shop: Pandora's derective β' μέρος


Τεύχος 77
Spell Shop: Normality, Chronicles of the sword


Τεύχος 78
Spell Shop: Tomb raider α' μέρος. Οδηγός στρατηγικής: Syndicate wars α' μέρος


Τεύχος 79
Spell Shop: Tomb raider β' μέρος. Οδηγός στρατηγικής: Syndicate wars β' μέρος

ΤΩΡΑ ΤΟ USER ΦΟΡΙΕΤΑΙ!!

JOIN THE CLUB!







Στείλε μας το παρακάτω κουπόνι και γίνε μέλος στο πιο in club... Το club του USER!! Σε περιμένουν πολλές, μα πάρα πολλές εκπλήξεις. Σε πρώτη φάση, μπλουζάκια, τζόκεϊ και τα φοβερά SPELLBOOK 1 ΚΑΙ 2

Εντάξει... Με πείσατε!! Στείλτε μου γρήγορα τα είδη που έχω τσεκάρει... Θα πληρώσω με αντικαταβολή στο ταχυδρομείο της περιοχής μου μαζί με 1.000 δρχ, που είναι τα έξοδα αποστολής.

- ❒ **Μπλουζάκι USER ....2.900 δρχ.**
  Μέγεθος: Medium ❒ Large ❒ X-tra Large ❒
- ❒ **Τζόκεϊ USER ....2.500 δρχ.**
  Χρώμα: Άσπρο ❒ Μαύρο ❒ Μπλε-Γκρι ❒
- ❒ **SPELLBOOK 1.......................**από 1800 **μόνο 1500 δρχ.**
- ❒ **SPELLBOOK 2 ....**από 1800 **μόνο 1500 δρχ.**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

ΤΚ .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ........................

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ........................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΔΩΡΕΑΝ
ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 με 2 τηλεχειριστήρια, με mouse, με 30 δισκέτες, μερικές άγραφες με καλώδια επαφής συνδεόμενα με την τηλεόραση. Τιμή 37.000 δρχ. Τηλ.: (0681)78466

Η ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Πωλείται Pentium στα 100,16 MB RAM, Sound Blaster, Win 95, οθόνη SONY TRINITRON, mouse WINmouse, CD-ROM 4x.... μόνο 400.000 - 450.000 δρχ.
Τηλ.: (041)259047 Γιάννης.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ή ανταλλάσονται τα εξής παιχνίδια: WARCRAFT II, SPACE QUEST 6, PHANTASMAGORIA II, FIFA 96, SUPERKARTS, WING COMMANDER IV. Ζητήστε το Σταύρο.
Τηλ.: (0521)20219

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SNES με 2 χειριστήρια και 2 παιχνίδια PRIMAL RAGE και SUPER MARIO ALL STARS. Ολα στα κουτιά τους με τα βιβλία οδηγιών. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ.: 8031452

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ή ανταλλάσεται PLAYSTATION με 8 παιχνίδια και δύο pads και ανταλλάσεται με SATURN και με δύο παιχνίδια.
Τιμή : 40.000. Τηλ.: 6205200

ΠΩΛΕΙΤΑΙ αχρησιμοποίητο CD-ROM "FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN", HARDWARE REQUIRED: IBM 386 and 100% compatities - 386/33 and above recommented with 4mb RAM CD-ROM DRIVE 2.56 color κ.τ.λ.
Τιμή 6.000 δρχ. Τηλ.: (031)820901

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παρακάτω αυθεντικά παιχνίδια: EF 2.000, ATF + NATO FIGHTERS, GT 97, SCREAMER II, M1 AZ, BACK TO BAGDAT, LONGBOW GOLD. Τηλ.: 8023443

ΑΝΤΑΛΛΑΣΟΝΤΑΙ τα PC GAMES, Super E.F. 2000 και FADE TO BLACK με το WARCRAFT 2 και K.K.N.D ή πωλούνται στις εξής τιμές αντίστοιχα 8.000 δρχ. και 4.000 δρχ. Τηλ.: (0351)21042

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ οι παρακάτω κασσέτες του SEGA MEGA DRIVE: URBAN STRIKE, SONIC and KNUCKLES, ETERNAL CHAMPIONS, TROUPERS. Ακόμα το σύστημα για την εγκατάσταση των κασσέτων. Ολα μαζί στην τιμή των 5.000 δρχ. Τηλ.: (031)666746

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια: DOOM II, ELITE & CIVILIZATION μαζί με τη συσκευασία τους. Πληροφορίες στο: (0522)41287, βραδυνές ώρες. Αγγελος.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια για GAMEBOY: TURTLES II, R-TYPE, KUNG FU, MASTER GARGULES QUEST, TETRIS AND BATMAN. Ολα μαζί 15.000 ή το ένα 2.800.
Τηλ.: 9930903

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ για PC τα εξής CD: CUBERMAGE, MAGIC CARPET 2, SYNDICATE WARS, MONKEY ISLAND I & II και DOUBLE PACK 4.000 το καθένα. Τηλ.: 8953583.
Ωρες απογευματινές. Μίλτος

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ 2 κασσέτες GAME GEAR: JUDGE DREDD & άλλη μία 4 παιχνίδια (RALLY, PENALTY KICK, TENNIS COLUMNS). Στην τιμή των 12.000 δρχ. Τηλ.: 90926 (Χανιά Κρήτης)

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παρακάτω αυθεντικά GAMES με τα manuals 4.000 δρχ. έκαστο για PC: MAX/"Z"/STONEKEEP/MAGIC CARPET 2/PHANTASMAGORIA 2/CRUSADER No REMORSE/BERMUDA SYNDROME. Τηλ.: 5394245

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια: ATLANDIS, DISCWORLD 2, HUNTER HUNTED, LARRY 7, SPQR, GABRIEL KNIGHT, EXPECT NO MERCY, BUDANDE, CAUGHT IN THE ACT, TRACY, ENCARTA '97, OFFICE '97. Τηλ.: (0223)22923

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ PC GAMES σε καταπληκτικές τιμές, όπως RIVEN, NBA 98, ATLANTIS, BROKEN SWORD 2, RAC RALLY 2, PANDEMONIUM. Τηλ.: (061)641866

ΠΩΛΕΙΤΑΙ GAME GEAR με τις κασσέτες: STRIKER, LION KING, NBA JAM T.E., 4 in 1 & DOUBLE DRAGON στη φανταστική τιμή των 40.000 δρχ. και 6.000 για κάθε κασσέτα.
Τηλ.: (0461)36651. Ζητήστε το Γιώργο.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια: FIFA MANAGER, SLAM AND JAM, NBA HANGTIME, LORDS OF THE REALM 2. Τιμή 3.000 - 6.000 δρχ. CHESSMASTER 5.000. Τηλ.: 6510248, Σωτήρης

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το LARRY 7 CD 4.000 δρχ. και το TOY STORY CD 3.500 δρχ. Ολα για PC. (Αν πάρετε και τα δύο 7.000 δρχ. (τιμές συζητήσιμες). Επίσης το TOP GUN για PC.
Τιμή 7.500 δρχ. Τηλ.: 2752223

ΠΩΛΕΙΤΑΙ NES(NINTENDO) με 2 χειριστήρια και με τα εξής παιχνίδια: SUPER MARIO BROSS 2 και CHIP and DALE RESCUE RANGERS μόνο 10.000 δρχ. Τηλέφωνο (031)213816. Ζητήστε το Λουκά.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 + 1 MB μνήμη οθόνη 10845 με φίλτρο POLAROID, MOUSE 2 JOYSTICKS, 20 DISK DRIVE, προγράμματα και παιχνίδια. Ολα μαζί 80.000 δρχ.
Τηλ.: 6658195, Παναγιώτης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SUPER NES 5 μηνών με ένα χειριστήριο και τα παιχνίδια: DONKEY KONG COUNTRY, KILLER INSTICT και WORLD CUP SOCCER. Τιμή 40.000 δρχ. Τηλ.: 9229090

USER USER USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

....

....

....

....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.......................................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.......................................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.......................................

ΠΡΟΣΟΧΗ
ΔΕΝ ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΝΤΑΙ ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

- **Η ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΤΩΝ ΑΓΓΕΛΙΩΝ ΕΓΚΕΙΤΑΙ ΣΤΗΝ ΚΡΙΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ**

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή No .... με το αντίστοιχο ποσό. Η τιμή του κάθε τεύχους υπολογίζεται με 1.000 δρχ. Τα έξοδα συσκευασίας και αποστολής είναι 250 δρχ. (ανεξάρτητα του αριθμού τευχών).

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.......................................

ΠΟΛΗ:.......................................

ΟΔΟΣ:....................................... **ΑΡΙΘ.**..................

Τ.Κ.:.................. **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**..................

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

ΠΡΟΣΟΧΗ: Το ποσό της ταχυδρομικής επιταγής πρέπει να είναι σωστό (αρ. τευχών Χ 1.000 δρχ. + έξοδα αποστολής 250 δρχ.) διαφορετικά η παραγγελία δεν θα εκτελεστεί

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή No............... με το ποσό των 9.500 δρχ. αντί των 11.000 δρχ (για την Κύπρο 10.500 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.......................................

ΠΟΛΗ:....................... **ΟΔΟΣ:**.......................

ΑΡΙΘ.:....................... **Τ.Κ.:**.................. **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**............

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:....................... **ΗΛΙΚΙΑ:**..................

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:.......................................

ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

POWER GAMES

ΓΑΛΑΤΣΙ
ΠΑΣΣΩΒ 7
ΤΗΛ.-FAX: 2025560

ΑΓ. ΙΕΡΟΘΕΟΣ
ΑΓ. ΙΕΡΟΘΕΟΥ 106
ΤΗΛ.-FAX: 5771224

ΚΥΨΕΛΗ
ΚΕΡΚΥΡΑΣ 50
ΤΗΛ.-FAX: 8253534

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ
ΑΙΣΧΥΛΟΥ 10
ΤΗΛ.-FAX: 5717977

ΛΟΦΟΣ ΑΞΙΩΜΑΤΙΚΩΝ
ΤΖΩΝ ΚΕΝΝΕΝΤΥ 109
ΤΗΛ.-FAX: 5775098

ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ
ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ 7
ΤΗΛ.-FAX: 2659896

PC–CD ROM
ΑΠΟ
3.000

NEW RELEASES

NUCLEAR STRIKE
VIRTUAL FIGHTER 2
TIME PARADOX
HEXEN II
RIVEN
ATLANTIS
DARK REIGN
GOLDEN GATE
BROKEN SWORD II
ARMORED FIST 2
HEROES II
SHADOW WARRIOR
CLOSE COMBAT
EXHUMED
F–16
REDNECK RAMPAGE
TOTAL ANNIHILATION



ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ PC–*GAMES*
ΣΤΙΣ *ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ*
ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΣΕ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ &
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ

ΣΕ 1 ΩΡΑ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ Ο ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΑΡΕΣΚΕΙΑΣ ΣΑΣ ΜΟΝΟ ΜΕ 1.000 δρχ. ΕΠΙΒΑΡΥΝΣΗ

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΟΛΟ ΤΟ 24ΩΡΟ ΣΤΑ
ΤΗΛΕΦΩΝΑ



093–568924
094–516746
093–537407
094–432824

ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΗ
ΠΡΟΣΦΟΡΑ
ΜΕ ΑΓΟΡΑ ΑΝΩ ΤΩΝ 60.000 ΜΕ
ΚΑΡΤΑ VISA, 4 ΑΤΟΚΕΣ
ΜΗΝΙΑΙΕΣ ΔΟΣΕΙΣ



















ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ 18%